平成9年6月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第12巻第9号通巻195号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
June 15. 1997 No.195



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST



1997
5.30/6.15
毎月15日・30日発売／特別定価 合併号
560yen

発売迫る!!期待の対戦格闘!!
ニューゲームヒートアップ!

ヴァンパイアセイヴァー

5月も激走!ノンストップ攻略!!

全キャラ燃える攻略!
鉄拳3

美麗グラフィックに要注目
ソルディバイド

システム徹底解析
ストリートファイターIII

電車でGO!/Gダライアス/怒首領蜂
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
バトルサーキット/ときめきメモリアル～おしえてyour heart～
ハングパイロット/トップスケーター/サイドバイサイド2
ファイナルロマンス4/バーチャストライカー2
バーチャファイター3/ストリートファイターEX plus
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
とべ!ポリスターズ/ほか

特別付録
B2特大ポスター
ときめきメモリアル
～おしえてyour heart～

電車って
どっちが前で
どっちが後ろなんだ？
（23歳／アルバイト）

文句なし、
ハマる！
（25歳／会社員・営業）

自動車ならねぇ、
自信が
あんだけどなー。
（49歳／タクシー運転歴25年）

ああっ、今まで
ミスったこと
なかったのに！
（36歳／鉄道運転士）



パパ、ズルイの
なっちゃんは
見てなさいって
ゆってばっかなの。
（5歳／なっちゃん）

あら…まぁ。
（42歳／駅売店勤務・主婦）

えーっ。
電車ってぇ、
シブすぎー。
（14歳／女子中学生）

ハマってる
なんて、誰にも
言えないよ……。
（52歳／中間管理職）

チキュウ……★ヒト
▲♀◎∞@
§※デス………。
（203歳／木星衛星ガニメデ交通局勤務
※注／一部翻訳不可）

コンパネが美しい、
いい仕事してるね
納得できる。
（26歳／鉄道ファン）

孫に負けた、
昔は良かったなぁ。
（72歳／元・鉄道職員）

やるなー、
通好みだねぇ。
（45歳／建設業）

うんてんしゅに
なりたい。
（6歳／小学1年生）

コノマシン、
ハウマッチ？
（48歳／映画俳優）

にいちゃん、
両替して
くれる？
（43歳／鳶職）

TAITO®

アクセルを握る手が、思わず震えました・・・。
（51歳／小学校教頭）

ノスタルジーってやつですか？
（24歳／デパート勤務）

運転手になるのが夢でした……。
（37歳／信用金庫勤務）

いいねー。ほっとするよ。
（45歳／再就職活動中）

子供の頃の憧れだったんです。あれは、52年前……（以下省略）
（62歳／某大学非常勤講師）



お近くの、ゲームパークへGO!

やってみるとまあね、面白いじゃん。
（14歳／自称ゲーム通）

けっこう難しいよ、これ。いや、…マジで。
（18歳／予備校生）

業界初!! 電車運転ゲーム

電車でGO!™

そうそう、父が運転士なんです。
（23歳／外資系ＯＬ）

あと一回だけ、本当、一回だけだってば！
（27歳／マイホームパパ）

恥ずかしながら、感動しています。
（57歳／商社・常務取締役）

電車で何とかってゲームでしょ？うちのドクターが、よく行くらしいわ。
（26歳／看護婦）

時を忘れるほど熱くなれた。
（28歳／地方公務員）

先生、そろそろお時間です。
（34歳／永田町・議員秘書）

株式会社タイトー®

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

闇の中からいよいよ現る…

ヴァンパイアセイヴァー（以後V・セイヴァー）は、格闘ゲームの名作、ヴァンパイアハンターのシステムを受け継いだシリーズ最新作である。

いったい、どこがどう変わったのか？新キャラはどうなのか？ファンとしては興味のつきないところだ。

今回は、新システムの一番目立った部分、インパクトダメージゲージとダークフォースについてまず紹介する。また、新しくここからウワサのヴァンパイアシリーズを遊んでみようという人へ、基本のルールをできるだけ詳しく紹介してみた。

V・ハンターを極めた人はちょっとまどろっこしいかもしれない。そういう人は、太字で記した前作との変更点を主にチェックしていってほしい。あとは読みとばしてもらってもOK。それではさっそくいってみよう。

これが新システムインパクトダメージゲージ

ゲージのシステムがちょっと変わっているので、まずこれに慣れることが大切だろう。単なる格闘ゲームの体力ゲージと違い、攻撃をくらうとゲージがたまっていく。要するに、ダメージがたまる（相手にとりこまれていく!?）のである。

ダメージがゲージいっぱいになると、1回ダウン。でも、ここで死んだわけではない。体力は2ゲージ分あって、1回ダウンするというのは半分の体力を奪われたということである。



画面上のダメージゲージが満タンになると、まず一回ダウンする。

2本分のゲージのダメージを負うと、ゲームオーバーとなる。途中でダウンはあるものの、基本的に1ラウンド制



一気にダメージを受けると、赤いゲージが伸びる。



時間がたつとこの通り回復する。

と思って大きな違いはない。

また、ゲージのもう一つの特徴は、白く点滅するゲージは回復するということである。攻撃を受けた後、少し粘っていれば回復していく。ただし、一気に減らせてダメージがゲージを振り切ってしまった場合、ダウンかKOとなる。

攻撃をくらったら、少し粘るということが大切。また、回復されないように、チェーンコンボなどで一気に多くのダメージを奪うのが有効になってくるだろう。

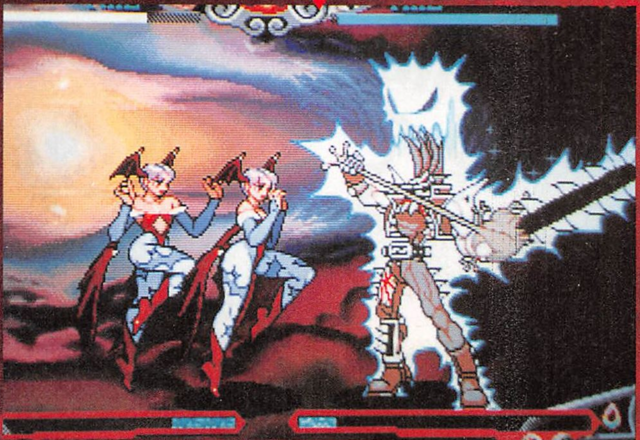
各キャラ固有の力ダークフォース

ダークフォースとは、パンチ・キックボタン同時押しで発動する、各キャラの固有の力のことである。背景は怪しく変わり、固有支配領域へと変貌を遂げていく。

各キャラの能力は、飛行能力やくらってもひるまない、いわゆるスーパーアーマー的能力など、さまざまなものがある。すべての能力が持続性のものであり、画面上にあるゲージが減るまでその能力はずっと維持されている。



ダークフォース中に、EX必殺技を出せる。



相手のダークフォース中に、ダークフォースを使うこともできる。

モリガンのアストラルビジョン、ガロンのミラージュボディなどは、ヴァンパイアハンターにはEX必殺技として存在していた。このときは、ダメージをくらうと消えてしまったが、V・セイヴァーのダークフォースでは、ゲージがなくなるまでは消えることがない。

また、ダークフォース中でも、キャラクターによってはEX技、EX必殺技が使えるものがある。あまり大きく変化しないキャラは使えるのだが、アナカリスのファラオスプリットなどはだめ。見た目でたいていわかるだろう。

ダークフォースは、瞬時にダメージを奪えないので、一見あまり使えないかに見える。ところが、例えば飛行して空中チェーンから地上チェーンにつないだり、ウェーブサーフィンからウォータージェイルを出したりと、強力な攻めが見つかりつつある。発売バージョンではどうなるかは分からないが、工夫次第で面白い攻めができそうだ。

が待ちうける…

全国に潜む闇の狩人たちが待ち望んだその作品が、遂に姿を現す。

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

基本のルールをざっとおさらい

ヴァンパイアシリーズをやりこんだ人にとってはおなじみの基本ルール。その中に、ガードキャンセル、移動起き上がり、追い討ち、スペシャルゲージなどがある。中でも重要なチェーンコンボはあと



オルバスのガードキャンセル技はトリックフィッシュに変わったのだ。

でじっくり説明するとして、まず変わった点を中心に基本からおさらいしてみよう。

アドバンシングガードとガードキャンセル

チェーンコンボで防戦一方になったとき、活躍してくれるのがこのガードキャンセル。ガード中に、特定の必殺技コマンドを入力することによって、ガードキャンセルができる。文字通り、ガード中にもかかわらず必殺技が出て、相手の攻撃を跳ね返してくれる。

ゲージの必要はまったくなく、いつでもどこでも可能。ただし、単発の攻撃をガードキャンセルするには先攻入力でコマンドを入れておかねばならず、結構むずかしい。

ここまではヴァンパイアハンターをプレイしていた人はわかっていることと思うが、V・セイヴァーでの変更点はコマンドがすべて昇龍系コマンドに統一されたこと。V・ハンターで、波動・竜巻系のガードキャンセル入力をしていた人は、早く慣れる必要がある。

また、取材バージョンでは、ガードキャンセルの無敵時間の短い技が存在した。つまり、ガードキャンセルしても潰れてしまい、意味がないことがある。このあたりに注意しつつ、新しいガードキャンセル技の使い勝手を試してみよう。

ガードキャンセルの他に、新しく加わったのがアドバンシングガードだ。ガード中に、パンチかキックボタン連打で相手を跳ね返せるようになっている。

アドバンシングガードは、間合いを離し、一時しのぎにはなるが、ダメージは0。コマンドが簡単で、失敗する可能性は低い。状況によってガードキャンセルとどちらを使うかが微妙なところ。

ボタン連打がかなり必要なため、単発の攻撃を跳ね返すのは難しい。弱・中・強で離れ方が違うので試してみよう。



X−MEN VS‥にもあったアドバンシングガード。離れる。

新たなる闇の洗礼

ヴァンパイアセイヴァー

移動起き上がりと追いうち

プレイヤーはダウンした後、レバーを入れてボタンを押すことによって移動起き上がりをすることができる。V・ハンターはボタンがいらなかったので、とまどわないようにしよう。

つまり、起き上がりは、左右に移動するか、その場で起き上がるかの3通りの中から選択できるわけだ。これによって相手の起き上がりの攻めをかわしていく。

この起き上がりにたいし、相手は追いうちをすることができる。ダウンさせたらすぐコマンドを入れよう。

スペシャルゲージの使い方のおさらい

この部分は、基本がV・ハンターと変わっていない。今回は、ダークフォースにゲージを回すかどうかが唯一の変更点だろう。

ヴァンパイアシリーズで楽しいのは、ためこんだスペシャルゲージをいくつもストックできるという点である。1つずつこまめに使ってもいいし、ためこんで一気に連続して使うのもいい。

また、使う用途がとても多いのがさらに魅力。EX必殺技・ダークフォースの他に、ES必殺技と呼ばれる、必殺技のパワーUP版をゲージを使って出すことができる。追いうち攻撃にも、それぞれのコマンドを、パンチ2つかキック2つ同時押しで出せばOKだ。

これだけ広い選択肢のなかで、どう戦いの流れを組み立てていくのか。それはプレイヤーの格闘センスに任されているのである。



追い打ちにも、もちろんES版が存在する。

空中ダッシュなどの特殊行動

ヴァンパイアシリーズは、ダッシュや空中ダッシュをうまく使って、カッコいい動きで攻めまくっていくのが一番の楽しさである。うまくなればなるほど、動きが独特の軽快さを増していく。

この動きがいかにできるかが、ヴァンパイアシリーズの上達のカギといえる。それは、V・セイヴァーでも同様といえるだろう。

空中ダッシュや、地上から浮くタイプのモリガン・サスカッチのダッシュは、ダッシュ攻撃を当てつつ地上のチェーンコンボへと攻めをつないでいくことができる。

これに対し、空中での複雑

な移動が出来そうなのが、新キャラのジェダとキュービー。最初は操作がやりにくいかも知れないが、慣れるにしたがって相手をほんろうする動きが可能になるだろう。
その他に、バレッタが2段ジャンプ、リリスがロングジャンプをもっている。V・セイヴァーから使おうという人は、こういう特殊行動の使い途を最初から意識して考えていこう。詳しくは、各キャラ紹介コーナーを参照してほしい。



ジェダ、キュービーは羽根があるので、変わった動きができそう。



ヴァンパイアシリーズ初の2段ジャンプキャラ、バレッタ。

セイヴァーデビューの人のためのチェーンコンボ講座

必ずマスターすべし！チェーンコンボ

あえてここでチェーンコンボを説明するのは、前作をやっていない人でもV・セイヴァーにトライしてもらいたいからである。ヴァンパイアシリーズをやってみようと思ったとき、最初にひっかかるのがチェーンコンボのシステムだろう。(次はガードキャンセル)

まずは、チェーンのつながる流れを覚えよう。基本は小→大へ、P→Kである。これは全キャラ共通。この法則に従う限り、かなり自由なコンボが組める。

ボタンを押すタイミングは、2段つなげるなら（下小K↓立大Pなど）連打でOK。ただ、3段、4段となると、タイミング良く押していかないと途中でチェーンが途切れてしまう。連打せず、タイミング良くポンポンと押していこう。

初心者は、最初は地上の3段から練習しよう。たいていのキャラは、ジャンプ攻撃↓地上4段チェーンの5HITコンボができれば、中級レベルをマスターしたと思っていい。

チェーンコンボは、ボタンを押すタイミングだけが問題だ。失敗したら、タイミングをずらしてみよう。成功したときの打撃音を体に覚えこませ、マスターしていこう。

リスク&リターンあれこれ

チェーンコンボをどの組み合せにするかは迷うところ。基本的にはダメージ重視で、HIT数の多いつなぎ方をする。ガードキャンセルしにくいよう、下段系の技を優先。地上の最後の技は、リーチの長い通常技を選ぼう。

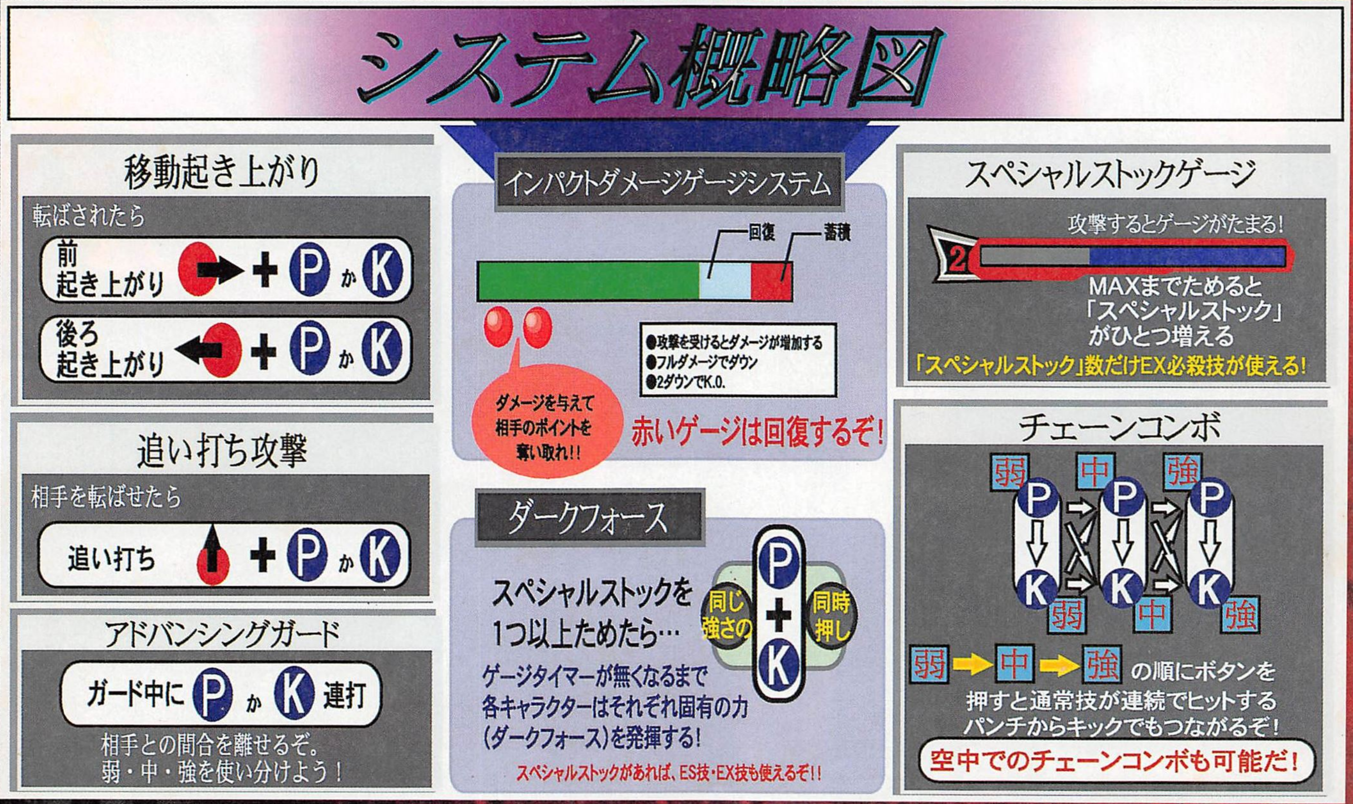
チェーンコンボの天敵はガードキャンセル。もともとガードキャンセルを出されそうだ、と早めに判断した場合は、チェーンをつながず、ガードキャンセル技を空振らせる。その隙に反撃するのが基本。

もちろん、一気に大ダメージを与えるにはチェーンコンボは必須。チェーンをつないでみて、ガードされたら早めにつなぐのをやめよう。

チェーンコンボは、キャンセル必殺技につなぐことができない。キャンセル必殺技を出すときは、チェーンなしで出すようにする。これも覚えておこう。

その他に、通常技の隙をすくなくするために使う場合もある。例えばビシャモンのしゃがみ大パンチは隙が大きいので、立ち大キックまでチェーンをつなげることではやく動ける。ここまで知っておけば、スタートとしては充分だろう。

システム概略図



漆黒の救世主、鮮血を従えし者、真の冥王…

ジェダ

どこか似ているようで全く違う闘い方が必要とされる。冥王らしく、スマートかつ非道に刈ってやろう。

担当：ギィ



翼は飾りではないのだよ

ジェダのダッシュは前後ともに、ほぼモリガンと同じ斜めに上昇していくタイプ。レバーを入れ続けることで、より遠く、より高く飛んでいける点、ダッシュ中の攻撃はジャンプ攻撃（しゃがみガード不可）になる点なども共通。ただし異なる点もいくつかあるぞ。

また、ジェダは前方のみだが空中ダッシュも持っている。

この空中ダッシュは、やや下降しながら滑空するもので、前後ダッシュからも出すことが可能。もちろん、攻撃判定も持っている。通常技、必殺技を出すことも可能で、技を出すことで、空中ダッシュをすぐにやめることもできる。



中段から…中段か下段かガード不能か、恐怖が始まる。



攻撃判定のある空中ダッシュ。逃げにも使える。



今のところダッシュ中P・Kからすべてしゃがみで小P・小K・中P・大Pがおすすめ。

鮮血纏う必殺技

●ディオ＝セーガ

回転する、血塗られた刃を投げつける。ジェダの手から放たれてもしばらくは攻撃判定を持たず、停滞して初めて攻撃判定を持つ。

ジャンプ中、ダッシュ中にも出すことができるが、高度が低いと出すことはできない。

●ネロ＝ファティカ

爪で空を掻きつつ後ろに下がり、空に残された爪痕に触れた相手を引き込み、血の泡に封じ込めて大鎌で両断する。しゃがんでいれば当たらないが、立ちガード、空中ガードで防ぐことはできない。

後ろに下がるのを利用して、早めに出しておくことで強力な対空技にもなる。

●イラ＝スピンタ

空中で高笑いを発しつつ羽ばたき、一瞬の停滞の後、急降下。地上、空中、ガード、しゃがみを問わず、相手が軌道上にいれば捕まえ、遥か上空に連れ去ったのち、たたき落とした相手に回転しながら刃と化した翼を突き立て、抉る。

ディオ＝セーガ	↓↘→＋P（空中可）
ネロ＝ファティカ	↓↙←＋P
イラ＝スピンタ	→↘↓↙←＋K（＋P追加入力可）
スプレジオ（GC専用）	→↓↘＋P
ＥＸ必殺技	
プロヴァ＝ディ＝セルヴォ	←↙↓↘→＋ＫＫ後Ｋ
フィナーレ＝ロッソ	↓↓＋ＰＰ
ダークフォース	
空中浮遊：サントゥアーリオ	同じ強さのＰ＋Ｋ同時押し

コマンド入力後、Pボタンを押すと…



逆に対空技をすかすのにも使えるイラ＝スピンタの出かかり。



相手が間合い内にいればなにをしようともとらえて、



たたき落とした後、翼を突き立てて回転。

●スプレジオ

親指で首を掻き斬るゼスチャーのごとく、実際に自らの首を切り落とし、吹き出す鮮血で攻撃を行うガードキャンセル専用技。性能のほうはかなり低く、つぶされたり、ガードされたりしやすい。

●プロヴァ＝ディ＝セルヴォ

自らの手首を掻き切り、吹き出した鮮血が地を走る。もう一度ボタンを押すと、鮮血が巨大な腕と化し、相手に襲いかかる。これもまたガード不能で、触れた相手をつかみ、たたきつけ、地面にこすりつけ、血塗れになった相手を契約書にたたきつける。ジェダの切り札といえるEX必殺技。



手首を切り、ほとばしる鮮血。中～近距離ならすぐにボタンを押せ。



つかみ判定は手の先。かなり遠くともつかめてしまう。



「契約完了!」魚拓もとれるぞ。

●フィナーレ＝ロッソ

爪を地面に突き立て、相手の足下に血の池を呼び出す。

血の池の上、地上に相手がいると無条件で血の池から無数の手が現れ、血の池に引きずり込む。



反撃や、着地点に置いておくといった使い方も効果的。



血の池の中は無限の空間。ジェダの支配する世界。

血の池は血に満たされた別の空間に通じており、無数の手が攻撃を加える。

EX必殺技で、性質上はザベルのヘルダンクそのもの。

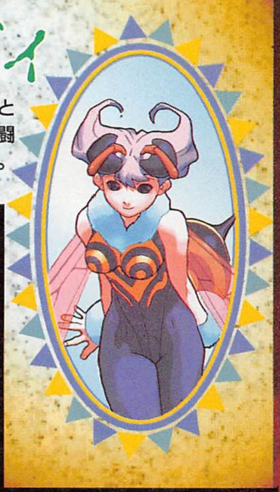
●サントゥアーリオ

ジェダのダークフォースは空中浮遊。この間は空中でも、地上と同様の6ボタンチェーンが可能になる。空中技がしゃがみガードされるようなことはないのでご安心を。

浮遊中は移動に慣性がついてしまい、制御が難しくなるが、逆にこれを利用すれば、通常では入らないような連続技が可能になったりする。

食欲旺盛
キュービィ

実と見ればそれは虚、虚かと思えばそれは実…。そんな闘い方ができそうなキャラだ。
担当：ワイルダーKEI



知らなかった!

蜂たちの女王キュービィ…どうやら彼女は、自分たち以外の生命体は食料にしか見えないようである。そんな彼女の動きを、解説していくぞ。

飛べます!

まず、キュービィ自体のもつ基本的な特殊能力を説明しよう。

背中に付いている羽は伊達ではないようで、時間は短いが、空中に浮いていることができる。もちろん浮いているだけではなく、浮きながら移動することが可能だ。が、さすがに空中で色々と方向を変えられるというところまではいかない。浮き方はレバーを上に入れたままにしておくだけでいい。滞空していたければレバーは真上に入れておけばいいし、移動したいときは斜め上に入れればいい。

ただ、勘違いしないでもらいたいのは、レバーを上に入れた状態から斜め上にずらしても前には進まないということ。前に移動したいときは、地上にいるときに斜め上に入れなければならないというわけだ。もちろん、レバーは入れっぱなしである。

それと、空中ダッシュを備えていて、しかもホーミング機能が付いているのである。要するに、空中ダッシュを行うと、相手を追いかけるのである。この空中ダッシュと空中制御を使って色々なことができそうだ。

C→R（シー・アール）	←↙↓↘→+P（空中可）
△A（デルタエー）	↓↙←+K（空中可）
Sxp（エスバイピー）	K連打（空中可）
R.M.（アールエム）（GC専用）	→↓↘+K
EX必殺技	
QJ（キュージェイ）	→↓↘+PP（空中可）
+B（プラスビー）	←↙↓↘→+KK（空中可）
ダークフォース	
空中浮遊：i^2（アイスクエア）	同じ強さのP+K同時押し


これ空中ダッシュ。

突き刺し攻撃が主体

キュービィの持つ必殺技は、蜂というだけあって刺す攻撃が多い。もちろん、尻に付いている針を使ってである。それに、ガードキャンセル以外の必殺技は、すべて空中でも出すことができるのだ。取り敢えず、必殺技別に解説していこう。

●C・R（シー・アール）
ガード可能の移動投げだ。押すボタンによって移動距離が変わり、つかむことに成功すると、針をぶすぶすと刺しまくる。これがES技になると卵を産み付ける技になり、産み付けると相手を繭みたいなものに変えてしまい、自分は力尽きて倒れ、その繭みたいなものから再び現れる。


そして再び参上つかまつった。


まずはブスッ！

●△A（デルタエー）
このコマンドを入れると画面端まで飛んでいき、そのあと針を突き出しながら斜め下に向かって急降下する技。ボタンによって攻撃ポイントを変えることができるので、相手に当てることも当てないこともできる。これがES技になると毒針になり、ヒットするとオルバスのポイズンブレスのように一定時間麻痺して動けなくなる。


させーつきさせー。


毒針炸裂！

●Sxp（エスパイピー）
針を連続して突き刺す。弱よりも強で出したほうが、ヒット数は多い。

●R.M.（アールエム）
ガードキャンセル専用の技で下から斜め上に突き上げる。

●QJ（キュージェイ）
蜜の玉を作りだし、ゆらゆらと上下に動きながら移動する。これが相手にヒットすると玉の中に閉じこめることができ、そのあと追い打ちすることができる。が、通常技を当ててしまうと、1発でダウンしてしまう。ガードは可能だ。


へイへーイ。

●+B（プラスビー）
蜂の巣を召還し、その巣の中から大量の部下たちが相手を襲う。これがヒットすると、もうふくろ状態である。とにかく痛そうだ。


くつろげる一時。

●空中浮遊：i^2（アイスクエア）
キュービィのダークフォースは、空中浮遊だ。限られた時間中ではあるが、その間は浮き続けることが可能だ。


浮いています。

モリガンのもう一つの「魂」
リリス

みんなが気になるモリガンとの違い&必殺技を紹介だ。
担当：GED



モリガンとの違いは?

まずは、みんなが最も気になるであろうモリガンとの違いに軽く触れておこう。最も大きく違っているところはダッシュの性質。空中に浮くタイプではなく、地上走行タイプなのだ。ダッシュ中に出せるのは立ち通常技のみ。

ハイジャンプができるという点も違う。モリガンのダッシュのように距離を調整することはできないが、ハイジャンプは空中ガードができるという利点がある。セイヴァーでは、ほとんどの技が空中ガードできるのでけっこう役に立ちそうだ。

ゲージはルミナスにつぎ込む?

●ソウルフラッシュ

いわゆる飛び道具で、ハートをまとったコウモリを飛ばす。飛距離はかなり短いので、離れたときに使うのではなく、固めのなかに混ぜて使うことになりそうだ。空中でも使用可能。



ソウルフラッシュ。弾が小さく、飛距離が短いので、普通の飛び道具とは違った使い方になりそうだ。

●シャイニングブレイド

羽を刃物と化し、上昇して相手を切り裂く。対空必殺技であり、ガードキャンセル技でもある。性質はモリガンのシャドウブレイドとほぼ同じ。無敵時間こそないものの、やはり頼りになる技だ。



シャイニングブレイド。この手の技はやっぱり便利。ガードキャンセルもコレだよ。

●メリーターン

ストリートファイターシリーズでいうところの竜巻旋風脚みたいな技で、刃物と化した羽で相手を切り裂く。

●スプレンダーラブ

多数のコウモリをまといつつ上昇し攻撃する。ゲージを消費するが、シャイニングブレイドと同様、無敵時間はない。今のところ使い分けのポイントははっきりしていない。



スプレンダーラブ。一応対空にはなるが、つぶされやすいので使いところが難しい。

ソウルフラッシュ	↓↘→＋P（空中可）
シャイニングブレイド（GC）	→↓↘＋P
メリーターン	↓↙←＋K
ハイジャンプ	↓↑
EX必殺技	
スプレンダーラブ	→↓↘＋KK
ルミナスイリュージョン	弱P＋弱P＋→＋弱K＋強P
ダークフォース	
分身攻撃：マインドレスドール	同じ強さのP＋K同時押し

●ルミナスイリュージョン

一定距離突進し、ヒットした相手を両側からボコボコにする技。性質的にはモリガンのダークネスと同じ。どんな通常技からもキャンセルすることができるので、固めの連携にさりげなく混ぜてつかうと効果的。かなり狙うべき技となりそうだ。



ルミナスイリュージョン。狙い所は多そうだが、ハンターのダークネスに比べ相打ちが多い。跳び込みからもつなぎにくくなっている。

●マインドレスドール

リリスのダークフォースは2種類あり、どちらも時間制。



マインドレスドール(大)。本体と分身が時間差で攻撃する。ガロンのミラージュボディに似ている。

小か中ボタンを同時押しすると、相手を中心とした線対称の位置に分身を出現させ、本体と同じ攻撃を繰り出す。性質的には、モリガンのアストラルと同じ。

大ボタンの同時押しは、本体の後ろに分身を出現させる。分身は、本体の行動から若干のタイムラグをおいて行動する。

●コマンド投げ（?）

正式にはコマンド投げとは違うと思うが、コマンド投げを入力すると、ピョコッと前に小さく跳ねてつかむ技をだす。小・中・大で跳ねる距離が違うので、ちゃんと間合いに応じて使い分ける必要あり。





コマンド投げ(仮称)。めちゃくちゃ楽しそうな顔して跳び込んで…

ポイッとね。「バイバーイ!」



挑発はコレ。「もぉダメェ…」って、そんな場合じゃないでしょ!



大きくかかとを振り下ろす立ち大キック。しゃがみガード可能なのが残念!

彼女のフードは返り血で真っ赤ですか?

バレッタ

否、ヤツの持っているカゴこそ赤ずきん本体。女子供は銃を撃て。

担当：ゲー○帝○ファンのはまー



皆さんお待ちかね、ついに今世紀最高のダークハンターバレッタ様の攻略がスタートだ。「目ン玉よ〜く見開いて読まないと殺っちゃうゾ〜みたいな〜」。

商売道具の数々

まずは必殺技&EX技の紹介といこう。

●スマイル&ミサイル

買い物カゴ（?）からミサイルを発射。パンチは上、キックは下に攻撃する。溜め技だけあって、技そのものの隙は小さい。小だと射程が短く弾速も遅いので、攻め込む最初の一手として使っていこう。ES版は3ヒット技になる。



このイカしたポーズ!普段は跳び込み防止のため上撃ちで。

●ハッピー&ミサイル

垂直ジャンプから斜め下にミサイルを撃つ。大小の違いは角度。ES版は3ヒットになるほか、角度が浅くなり遠くまで届くようになる。

●チアー&ファイア

上方への火炎放射攻撃。一見対空だが、ほぼ真上でないと迎撃できない。ただしES版なら話は別で、驚異的な攻撃範囲の広さを誇る。



出の早さも一級品。常にゲージは温存しておきたい。

●シャイネス&ストライク

上から勢いよくカゴを叩きつける打撃技だが、別に中段ではない。ボタン押しっぱなしで威力&判定が強化される。この技の後は、上+ボタン連打で確実に追い打ち攻撃が決まるぞ。

スマイル&ミサイル	⇦ため⇨+PorK
ハッピー&ミサイル	⇩ため⇧+P
チアー&ファイア	⇨⇩⇘+P
シャイネス&ストライク	⇩⇙⇦+P（ため可能）
ジェラシー&フェイク（GC専用）	⇨⇩⇘+K
EX必殺技	
クールハンティング	⇦⇙⇩⇘⇨+PP
ビューティフルメモリー	⇦⇙⇩⇘⇨+KK
アップルフォーユー	⇨⇙⇩⇘⇦+KK
ダークフォース	
バズーカ乱射：ザ・キリングタイム	同じ強さのP+K同時押し

●ジェラシー&フェイク

人形を置き去りにしつつ背後に回り込むワープ技。出現後に隙があるので、使いどころが難しそう。

●追い打ち攻撃

相手の上をとり、ジャンプしながらマシンガンを乱射する。ES版はさらに相手を踏みつけつつ連射、リンゴ型爆弾で焼却してシメる。威力は高いのだが、決めるチャンスは少ない。

●クールハンティング

金で雇った傭兵（?）とともに、マシンガン&ライフルを連射する。実はバレッタのマシンガンの射程が短く、ライフルの攻撃位置も高いので、遠距離の地上にいる相手に当たらない。跳び込み防止に先読みで出しておくのが無難か?



なぜ彼らはこんなにデカいのか!?

●ビューティフルメモリー

アーミーナイフを両手に構えて襲いかかり、切り裂いてブン殴って地面に叩きつける技。技の性能自体には、特にこれといった特徴もなく、決めるのは難しそう。

●アップルフォーユー

リンゴ型爆弾をプレゼントして爆発させる。最初の「ハイ、どうぞ!」はガード不能だが、投げ技というわけではない（出かかりを潰されてしまう）。ミサイルを追いかけて使うのがセオリーか?

●ダークフォース

バレッタのダークフォースは「ザ・キリングタイム」。パンチ攻撃がすべてランチャーに連動し、溜めなしでミサイルが撃ち放題になる。ダッシュやしゃがみ、ジャンプ中でもおかまいなしで、キック技からチェーンでつなぐこともできるぞ（連続技にはならないけど）。



ちゃんと削れるので心配無用。ダッシュからコマンド投げやアップルを狙え。

ほかの必殺技（コマンド投げ含む）は普通に出せるので、跳ばせてESファイヤで落とす戦法も可能。通常投げやパンチ系の通常技が出せなくなってしまう点に注意。

基本戦法も少々…

大まかな流れとしては、小のミサイルをダッシュや歩き、レバー入れ中パンチorキックで追いかけ、大キックの地雷につないで再びミサイルを撃っていくのが王道っぽい。そのほかに使えそうなのが、斜めジャンプ中パンチのカゴと、ダッシュ中に前+中パンチで出る特殊技。どちらも中段技として使えるので、ミサイルなどから連携して相手を翻弄しよう。しかし、真の狙い目は「しゃがみ中パンチ（キック）→ストライク（溜めなし）→ES追い打ち」だ。この攻撃力、やみつきになるぞ…。

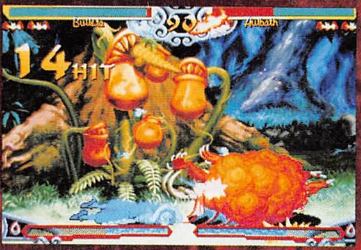


ミサイル→J大K（地雷）→下段チェーンとか結構いい感じかもね。





昇り中パンチで下ガードを攻め、チェーンの地雷でフォロー。なかなか便利。



単純ながらこの減り具合!ES追い打ちを見られるだけで、もうボカア…。

我が夜に終わりはない…

デミトリ

ヴァンパイアきってのベーシックキャラ。華麗なチェーンは健在だ！

担当：GYU

カオスフレア	↓↘→+P（空中可）
デモンクレイドル（GC）	→↓↘+P
バットスピン	↓↙←+K（空中可）
EX必殺技	
デモンビリオン	↓→↘+KK
ミッドナイトブリス	↓→↘+PP
ダークフォース	
コウモリ召喚：ダークサイドマスター	同じ強さのP+K同時押し

ヴァンパイアシリーズの顔ともいえる吸血紳士、デミトリ。今回はマイナーチェンジを受けた旧技とセイヴァーでの新技をピックアップして紹介していこう。

混沌の炎の行方は…

●カオスフレア

言わずと知れたデミトリの飛び道具、カオスフレアはグラフィック面がリニューアルされたようだ。旧作では単なる火球だったものが、今回は炎を纏ったコウモリが飛行して、相手に食らいつくようになった。



これが新カオスフレアの出かかり。なんか可愛い。

●ESカオスフレア

カオスフレアES版は攻撃判定が小さくなり、空中で多段ヒットしなくなった。

またグラフィックはノーマルカオスフレアとほぼ同じだが、**コウモリの食いつき時間**が長いといった味付けがされている。

●ジャンプ小キック

ジャンプ小キックは、横方向へのグラフィック&判定が短くなり、使い勝手のよさが以前ほど感じられなくなった。

新たなる闇の力

●デモンビリオン

旧作でデモンブラストと呼ばれていたEX必殺技は、デモンビリオンというまったく新しいものに生まれ変わった。

このデモンビリオンとは、瞬時に多数のコウモリに変身して、デミトリごと前方へ突進していくというもの。たとえそこに敵が存在しようとも、問答無用で突き進むこの新技（ガードは可能）、研究する価値は十分にあるといえよう。



これがデモンビリオン。無数のコウモリが敵を引き裂く。

●ミッドナイトブリス

この技は性質的には旧作のミッドナイトプレジャーとほぼ同じ。ただしグラフィックはまったくの別物となっている。



あらゆる者を女性に変身させ生気を吸い取る。グルメだねえ。

●ダークサイドマスター

新システムのダークフォース。デミトリの場合は、オプション的なコウモリを2匹召喚する。

このコウモリはデミトリが攻撃を繰り出すと、その回数分だけ自動追尾で攻撃してくれるというもの。コンボに組み込めば高い効果を得られそうだ。

新戦術を編み出せ!

モリガン

制空権奪取のためにはなかなか骨が折れそうだ。

担当：善之字元帥

ソウルフィスト	↓↘→+P（空中可）
シャドウブレイド（GC）	→↓↘+P
バーチカルダッシュ	↓↑
EX必殺技	
バルキリーターン	→↘↓↙←+K後K
ダークネスイリュージョン	弱P+弱P+→+弱K+強P
フィニッシングシャワー	中P+弱P+←+弱K+中P
ダークフォース	
分身攻撃：アストラルビジョン	同じ強さのP+K同時押し

前作まではショートダッシュをからめた連携で相手を封じ込める戦術が強力だったモリガン。現在のところセイヴァーでは空中で通常技が連続ヒットしなくなる、ダッシュ時に通常技を出せるまでの時間が長くなるなどの変更点が確認されている。これらのマイナス要素を、新技と変更技がどのように補っていくことになるだろうか？

新EX技・フィニッシングシャワー

「中P・小P・レバー後・小K・中P」というボタン連続入力方式によるコマンド入力が完成すると、モリガンが後方に離脱しつつ翼を変形させ、ミサイルを乱射するEX必殺技。現在のところ、威力は大きいが連続技に組み込めるものではなく、使いどころが難しい。GCを無力化しつつ安全に体力を削りたい局面では効果を発揮すると思われる。



新EX技・フィニッシングシャワー。削り以外の可能性は未知数。

継承技の変更点について

●アストラルビジョン

前作ではEX必殺技だったこの技は、ダークフォースに変更された。技の性質に大きな変化はなく、分身して相手を挟み、ヒットバック（攻撃が当たった反動で相手が後退する現象）がないことを利用して普段つながらない連続技を決める。攻撃補助の技である。ただし、使用可能時間がゲージで確認可能になった点、時間内に攻撃を受けても分身が解けない点が改良されている。分身中はフィニッシングシャワーを除いたすべての必**殺技が使用可能になっている。**



モリガンのダークフォースはアストラルビジョン。連続技を叩き込め！

●バーチカルダッシュ

前作で追加されたバーチカルダッシュは前作（小Kを押しながらダッシュ）からコマンドが変更され、「下、上」と素早く入力するだけとなった。上に入力する際に、前斜め上入力か後ろ斜め上入力かで飛行方向が決まり、その後進行方向にレバーを入力し直すと通常ダッシュの軌道へと変化する。

この入力方法に変更されたことにより、出したいときにいつでもバーチカルダッシュを出せるようになったので、容易にラッシュに組み込むことができる。また、相手の目の前から最短のバーチカルダッシュを行うと、簡単に相手をめくることができるため、通常ダッシュ時の行動に制約が増えたモリガンの新しい攻めの軸として活躍してくれそうである。

●空中ソウルフィスト

コマンドが地上と同じものに変更された。前方ジャンプ、前方ダッシュ時に入力し易くするためだろうか？性能的には変化なし。

その他の必殺技、通常技には、現在のところ目立った変更点は確認されていない。使用方法にも大きな変更はないと考えてよさそうだ。

今宵も博士と共に…

ビクトル

"らしさ" は薄れたような気がするが、攻撃の幅は広がり、使いやすくなったぞ！

担当：帰ってきたアディトシ

メガフォーリッド	⇦ため⇨+P
メガステイク	⇩ため⇧+P
ギガバーン（GC）	⇨⇩⬂+K
ジャイロクラッシュ	⇩⬃⇦+P
メガショック	⇩⬂⇨+K
EX必殺技	
サンダーブレイク	⇩ため⇧+KK
ダークフォース	
憑依現象：グレートゲルテンハイム	同じ強さのP+K同時押し

通算3度目の登場となり、もはやヴァンパイアの世界で、いなくてはならないキャラとなりつつあるビクトル。今回はスペースもあまりないので、新技とリニューアルされた旧技を中心に紹介していこう。

巨大な顔と手

●**メガステイク**

前作のギガハンマーと同コマンド。今回は手ではなく、顔面を膨張させつつ突っ込む技となった。

判定が非常に強く、出切ればそうそう負けることはない。上方向にも強いので、対空技としても使用できる。



これが噂の顔面アタック。対空にも使えるぞ。

●**メガフォーリッド**

ジャンプ中パンチのモーションで、異常に腕がでかくなった。そんな感じの技だ。

技の性質としてジャンプするので、スピードはそこそこ早く、立ちガード不可。

奇襲色の強い技だが、ギリギリ当てるようにすれば反撃を受けにくくなるので、遠間の牽制技としても使っていけそうだ。



止まって見ると改めて凄い！しゃがみガード不可だ。

●**ジャイロクラッシュ**

性質はほぼ前作の通りだが、新たに移動性能がついた。ザンギエフのラリアットのようなものと思ってもらえばいいだろう。

それが吉と出るかどうかはまだ分からないが、チェーンコンボをガードされて開いた距離をジャイロで追いかけて、再び…てな、使い方が有効になればいいが…。

●**メガショック**

ボタン連打によって、威力がかなり上がるのがうれしい。ヘタしたらメガスパイクはいらないかもしれない。その分、間合いは狭くなったような気がするが…。



ボタン連打で、かなりの威力アップ。試してみ。

●**グレートゲルテンハイム**

ダークフォースとなったが、その威力は健在（しかもゲージはほぼ真っ赤！）。

装着時に無敵時間があるのも（全キャラ？）前作通りで、使い方を特別変更する必要もないだろう。

今のところ、ゲージを注いで最も意義のある技だ。



移動できることによって多用度は上がるか？

より霊体に近くなった

ビシャモン

基本戦法は変化なしだが、小回りが効かなくなったかも…。

担当：（先生よ！…）KAL

絡め魂	⇦⬃⇩⬂⇨+P
魂寄せ→鬼炎斬	⇦+P、⇨⇩⬂+P
辻疾風	⇩⬂⇨+P
鬼炎斬（GC）リバーサル時のみ	⇨⇩⬂+P
居合斬り	⇦ため⇨+PorK
EX必殺技	
鬼首捻り	⇨⬂⇩⬃⇦+PP
閻魔石	⇦⬃⇩⬂⇨+KK
ダークフォース	
強化鎧：黄金帷子	同じ強さのP+K同時押し

基本性能はそのまま

ビシャモンは、はっきり言ってかわってない、といっておこう。もちろん細かい部分では変更を受けているが、長いリーチと突進力で正面からガンガン押していく強引な戦法は、だいたいそのまま実行できる。チェーンコンボと強力なジャンプ攻撃でラッシュをかけ続けることにビシャモンの魅力を感じ取っていた人は、かわらずビシャモンで楽しむことができるだろう。

実体失って剣技衰える!?

では細かい部分について、すこしだけチェックをいれていこう。

まず、キャンセル跳ね刃で忙しく固めていくのが生き甲斐だった派のプレイヤーに、残念なお知らせ。

密着戦、固めの要だったレバー入れ立ち小Kを連打することができなくなり、さらにこれをキャンセルすることも叶わなくなった。

「レバー入れ立ち小K→キャンセル跳ね刃」という、ガードキャンセル対策も兼ねたラッシュの黄金パターンは、もはや過去の思い出。強い戦法だったとかそういうこと以前に、気持ちいい忙しさだったので、それができなくなったのは残念だ。

ならば、とニュートラル立ち小Kを連打してみる（通称、地団駄）。すると、あることに気付く。なんと、立ちガードが可能になっている！先のレバー入れ立ち小Kも何気なく立ちガード可に変更されているが…。地団駄を踏める（立ち小K連打）のがせめてもの救いか…？

しゃがみ大Pは先端にやられ判定がついたぞ。これは当然の成り行きって感じだ。前が強すぎたね。

人魂で統一

必殺技は、跳ね刃がなくなったのが大きな変更点。かつての骸封じという空中からのみ出せた飛び道具が「絡め魂」と名称変更し、刀の代わりに今作では地上でも魂を投げつける。辻疾風、魂寄せ（旧、返し刃）などは、この絡め魂がヒットしたあとに実行できるようになっている。

人魂だけあってひょろひょろと飛び、爽快感に欠けるが、この弾速の遅さがどう影響してくるかは、まだわからない。



居合斬りは、ヒットストップが長くなった。GCしやすい、かも？



絡め魂。空中から当たっても、辻疾風等、入力可。



新EX必殺技、閻魔石。地上を滑っていく飛び道具だ。当たると、こうなる。



DFの効果は、スーパーアーマーだ。やられてものけぞらない。



◁リボン♡と
この猫たちに注目!
三つ編み♡▷





3年越しのこの想い、あの猫に届け!
フェリシア

ドジ系からこなまいき系に変わった今回のフェリシア。注目の新技は…？

担当：能書きはいい。俺はハナから全開だ！珈琲 フェリシア ふりーく

期待の新技 キャットスパイク

セイヴァーフェリシアの新技は、キャットスパイクとEXチャージだ。キャットスパイクは、自分で出した風船？を追っかけて割る行動で、割る瞬間の手に攻撃判定がある、EXチャージは相手を威嚇しつつゲージをためる行動だ。

新技の追加に伴い、ローリングスクラッチとサンドスプラッシュはなくなった。

ESキャットスパイク。「ネコパンチ！」。これは風船で攻撃する。



ダークフォースのキティ・ザ・ヘルパー。オプションのような存在。ボタンで指示が出せる。



キャットスパイク。風船？を追っかけて、



割る。そこにいたあなたが悪いのよ。風船には判定なし。

ローリングバッククラー	↓↘→＋P後P
キャットスパイク	→↓↘＋P
デルタキック（GC）	→↓↘＋K
EXチャージ	↓↓＋KK（ため）
EX必殺技	
ダンシングフラッシュ	←↙↓↘→＋PP
プリーズヘルプミー	←↙↓↘→＋K
ダークフォース	
キャットヘルパー：キティ・ザ・ヘルパー	同じ強さのP＋K同時押し





相手キャラの上に乗れ、技の出かかりを消せる。そこから降りて攻撃も。



ボタンによってプリーズヘルプミーの軌道を変えられる！

よっしゃ3回戦じゃあ～

見た目が意外とかわいいサスカッチは、投げ技が得意なパワーキャラ。だが、それだけが取り柄ではない。ダッシュ攻撃が強力なのだ。素早い・中段・めくりも可能・ダッシュ攻撃から連続技が入る、といたれりつくせり。この、ダッシュ攻撃と投げを同時に狙っていく作戦が持ち味だ。動きが重そうで実は身軽。この

特性に惹かれた人は迷わず攻めキャラサスカッチを選ぼう。簡単な必殺技の紹介だ。

Ⓐビッグブレス

鼻息をあらくフンッと飛ばし、その鼻息に当たった相手を凍らせる技。近距離でダッシュと混ぜて使うことになりそうだ。対空になるだろう。



フンッと荒々しく鼻息。ちょっと射程が短いかな。

Ⓑビッグタイフーン

足をぞうきんしぼりのように回転させる技。攻撃判定が広いので対空・カウンター用に使っていけそうだ。

Ⓒビッグブロウ

手をぐるぐる振りまわし、ストレートをたたきこむ。ボタンを押しっぱなしにすると、勢い良く手を振りまわす。遠距離からの牽制技になりそう。

さらに投げ技が増えたぞ
サスカッチ

猛ラッシュは難しくなったようだが、まだ投げ技が残ってるもんね。

担当：P・鈴木



ボタンを長く押すと遠くまで攻撃するが、隙も大きくなる。

Ⓓビッグブランチ

パクッと相手を食べてペッとはきだす投げ技。はきだされた相手は少しの間凍っているので、この間に連続技を決めることができる。すごい。

Ⓔビッグアイスバーン

相手の足元に氷を張る技。なんとこの氷、ガード不能。反応が遅い相手に特に有効になるだろう。ちなみにEX技。

Ⓕビッグスレッジ

この技もEX技。投げ技なのだが、見た目が笑える。なんと相手をそりにして、雪ダルマに引きずり回される。最後にケツでアタック。見る価値は十分にあるぞ。



いやぁ楽しいね、そり遊び。EX技だけあって減りは大きいぞ。

―前作からの変更点は？―

・ダッシュ小・大攻撃が連続ヒットしなくなり、攻めにくくなった。ただ、ダークフォース時はつながるぞ。

・波動拳と竜巻がなくなった。これにより自在な動きがしにくくなった。

私の予想だが、今回のカッチはダッシュ攻撃よりも投げ技を狙うべき気がする。この予想は当たるだろうか。

ビッグブレス	↓↘→＋P
ビッグブロウ	→↓↘＋P（ため可能）
ビッグタイフーン〔GC〕	→↓↘＋K
ビッグタワーズ	↓↓＋P
ビッグスイング	レバー1回転＋K
EX必殺技	
ビッグフリーザー	←↙↓↘→＋PP
ビッグアイスバーン	←↙↓↘→＋KK
ビッグスレッジ	レバー2回転＋KK
ダークフォース	
スーパーアーマー：ビッグレジスター	同じ強さのP＋K同時押し

波に乗ったサカナ
オルバス

今度のオルバスは、必殺技がタメになったけど波乗りダークフォースはイケてるぞ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

ソニックウェーブ	⇦ため⇨＋P
ポイズンブレス	⇦ため⇨＋K
トリックフィッシュ	⇦⇦＋K
(GC)	⇨⇩⬂＋K
EX必殺技	
アクアスプレッド	⇨⬂⇩＋PPorKK
ウォータージェイル	⇨⇩⬂＋PP
シーレイジ	⇦⬃⇩⬂⇨＋PP
ダークフォース	
ウェーブサーフィン：オーシャンレイジ	同じ強さのP＋K同時押し

使えるダークフォース「オーシャンレイジ」

オルバスは、ソニックウェーブとポイズンブレスが溜め技となり、ガードキャンセルもトリックフィッシュになって、一見弱体化したかのように見えるが、実は、セイバーでの新技、ダークフォースの**ウェーブサーフィン：オーシャンレイジ**が結構使える技だ。

出すと画面全体に波が出てきて、オルバスはカブトガニ(?)に乗ってしまうという変な技。この間のオルバスの攻撃はすべて下段攻撃のグラフィックになり、さらに**スーパーアーマー**がかかり、画面を上下にも移動できるようになる（ジャンプはできない）。

投げ、下段がなくなるので、相手がガードすると崩しにくいが、そこで**ウォータージェイルの出番。**ダークフォース中はスーパーアーマーのおかげで**相手に攻撃されても泡が消えない**ので、強引に相手を泡に押し込もう。

オルバスはゲージがたくさん溜まったらこれでキマリ！



そこで泡の登場。スーパーアーマーを利用して押し込んでやれ！



オーシャンレイジの最中は、足払いでも立ちガードされる。投げも入らない。

●ダッシュ中パンチからガンガンつなげ！

以前からもダッシュ中パンチからのコンボはあったが、今回はダッシュ中Ⓟから、立ち中Ⓟや、しゃがみ中Ⓟにもつながるので、つなぎやすくなったと言える。カンタンにつながるので試してみよう。

●新コマンド投げ（⇨⬂⇩＋Ⓚ）を使え！

新しく、キックのコマンド投げができた。オルバスが貝に変身して攻撃するもので、これは追い打ちも入れやすく、ダメージもあるから、使うのはこちらになりそう。

衝撃！・ゲージ3つ消費のカニパンチ！

実はあとのところはちょっと弱体化が目立つ。でも弱くはないぞ。

●ソニック&ポイズン

溜め時間は1秒くらい。どちらも同じ溜め時間だ。ポイズンは小中大で距離が伸びる。ES版は画面全体をカバーするぞ（！）。



ES版のポイズン。こ、これはデカイ。使える。

●トリックフィッシュ

ボタン押しっぱなしでは出ない。今回ガードキャンセルになった影響か、⇨⇩⬂＋Ⓚで出せる(取材段階)。連続技にならない。

●アクアスプレッド

何と今回は空中ガードされる！

●ウォータージェイル

何と画面端まで届かない！

●シーレイジ

何とスキが大きくなった！

●カニパンチ（⇩⇩＋ⓅⓅ）

何と、ゲージを一度に3つも消費する！しかもダメージは1ドット！今回はどの色でも出せるようだ（迷惑）。

●立ち大キック

何と、リーチが短くなり、小さい相手にはしゃがみガードでスカされる！おかげでチェーンも届きにくくなった！

●ジャンプ攻撃

小Ⓚはすぐに引っ込むようになった。中Ⓟはグラフィックが変わり、空中チェーンを使ってガンガンいける。

また、昇り小Ⓚ⇩下大Ⓚもつながり、着地も先に動ける。

中華姉妹再び降臨！
レイレイ

異形転身の術と、さまざまな武器で立ち向かう、レイレイ&リンリン。魔物たちを封じるのだ！

担当：道士　桃

暗器砲	⇩⬂⇨＋P
返響器	⇩⬃⇦＋P（空中可）
旋風舞（GC）	⇨⇩⬂＋P（空中可）
EX必殺技	
地霊刀	⇦⬃⇩⬂⇨＋KK
天雷破	弱K＋強K＋中P＋中P＋⇧
中華弾	⇦⬃⇩⬂⇨＋PP
ダークフォース	
大爆走：離猛魂（りもうこん）	同じ強さのP＋K同時押し

暗器砲が勝利の鍵だ！

●暗器砲

レイレイが隠し持っている武器を、次々と投げ付ける、飛び道具系必殺技。

強弱によって投げる角度が違い、弱は正面に、強は真上に投げ、落下してくる。中は、その中間といった感じだ。前作からある必殺技だが、大きな変更がある。それは、投げる武器が、ほぼランダムとなったのだ（一応、法則性はあるが）。前作のパターンは通用しないので注意。



前作ではボツとなってしまった、暗器砲の豪鬼人形。今回は残るかな？

●旋風舞

天井に鎖をぶら下げて、刃物を振り回しながら、振り子のように移動する必殺技。キックボタンを押すことによって鎖を切り離して、すぐに着地することができるぞ。

前作との違いは、今のところはっきりしない。しいて言えば、ガードキャンセル技になったことだろうか？前作同様、パンチ連打でヒット数が増えるぞ。

EX必殺技は強化されたのか？

●天雷破

袖から巨大な分銅を落として地震を起こし、さらに上から刺つき鉄球が落ちてきて追い打ちをかける、豪快なEX必殺技。

前作では、分銅は中段攻撃、地震は下段攻撃となっていたのだが、地震の部分が立ちガードできるようになってしまったのだ。ちょっぴり弱くなったのは、この部分だ。



鉄球がヒットすると、浮くようになった、天雷破。ダメージは相変わらず。

●中華弾

タイマーつきの時限爆弾を投げ付ける、新EX必殺技。

この爆弾はすぐには爆発せず、タイマーが0になると爆発する。

爆弾はその場に留まるのではなく、なんと攻撃することで弾き飛ばすことができるのだ。それも、両キャラクターともに。しかも、爆弾は敵味方関係なく、近くにいるキャラクターすべてを巻き込むので、ヘタすると相手に利用されてしまう可能性もあるのだ。非常に使い方が難しそうだが、なにか力を秘めていそうな必殺技なので、研究のしがいがありそうだぞ。



なんと、相手に蹴られてしまう、中華弾。あっちいけ！って感じ。

●大暴走：離猛魂（ダークフォース）

レイレイの暴走を抑えているリンリン（お札）が外れ、大暴走するダークフォース。

この最中は、通常技がほとんど変化し、移動、技スピードがUPするのだ。また、スーパーアーマー状態になるので、相手の攻撃に強引に立ち向かうことができるのだ。



離猛魂中は、足払いを出すと、すべてしゃがみ大パンチになってしまうのだ。

変更点ほとんど無無無無無無無無無無無!!!!!!!

アナカリス

初心にかえって基本から。

担当：CHU

まずは前作とほとんど変わらないが、初めてアナカリスをやる人にとって、重要な点を挙げよう。
①レバー入れ中キックが中段攻撃になっている
②下大パンチが強力な対空技として使える
③斜めジャンプ中に、レバー下か前下+キックで急降下攻撃(ピラミッド)が出せる
④通常の投げがない
⑤ガードキャンセルがない
などが挙げられる。

①は下段攻撃の下小キックからチェーンで出したり、ピラミッドから直接出したりしてガード方向を惑わそう。

②は強力なのだがガードされた場合は隙だらけなので、チェーンで下大キックを出してフォローしよう。

③はしゃがみガード不可なので、昇りで出せば奇襲攻撃になる。斜めジャンプ中いつでも出せるのが強み。

④⑤はそのまま。投げとガードキャンセルがないのだ。

画面端で固められたときは、ワープ（画面端でバックダッシュすると、反対側に移動できる）を使ってみてもいいだろう。

次にお待ちかねの変更点。

●枢の舞とファラオマジックが空中から出せるようになった

●ファラオスプリット中に攻撃をくらっても、時間になるまで元に戻らない。


くらったって続行行行行行行。


空中からでもOK。屈辱辱辱辱辱辱。


スタートボタンでなんと!

枢の舞	↓↓+PorK
王家の裁き	空中で↓↘→+P
言霊返し	↓↙←+K（吸う)、↓↘→+K（吐く)
コブラブロー	←→+P
ミイラドロップ	↓↘→+P
EX必殺技	
奈落の穴	←↙↓↘→+KK
ファラオマジック	中K+弱P+[illegible]+弱K+中P（空中可)
ダークフォース	
分離攻撃:ファラオスプリット	同じ強さのP+K同時押し

疾風の戦士、ふたたび

ガロン

ダッシュの性能改善で本当の意味でのスピードキャラに。

担当：N.O

前2作でのガロンは、いわゆるスピード型のキャラといわれていた。しかし、従来のガロンがスピーディだった部分は、実は前進と後退、そしてジャンプの3つだけであった。

現バージョンのセイヴァーでは、前2作でまったく実戦向きではなかったダッシュの性能が改善されて、「これが本来のガロン」といえるものに仕上がっている。

具体的には距離が従来の2分の1程度まで短くなった。ただし、これはダッシュ直後にレバーを逆方向に入れた場合のみ。この操作をしないと、いままでどおりのロングダッシュとなるので注意。

これがハンターからセイヴァーへの大きな変更点である。ほかには通常技の一部が変更されているものがあり、ついこちらに目がいきがちだが、それは大した問題ではない。「このまま発売されれば」という但し書き付きだが、ダッシュが実戦レベルになったセイヴァーでは、真の「疾風の人狼」と呼べるガロンを見ることができるだろう。




これが新生ダッシュ。１枚目と３枚目を比べれば、どれだけダッシュ距離が短くなったか一目瞭然。このままの調整でゲームが出れば、ガロンは疾風の人狼と呼ぶに偽りのないキャラとなる。


新しい遠大Ⓟ。多段ではないがリーチが長く、判定も強い。ほかに遠中Ⓟ、近大Ⓚ（の出がかり部分）がハンターとは違う。

ビーストキャノン	↓↘→+P（空中可)
（GC対空)	→↓↘+P
クライムレイザー	↓↑+K
ミリオンフリッカー	↓↙←+P連打
EX必殺技	
ドラゴンキャノン	←↙↓↘→+KK
モーメントスライス	弱P+中K+→+強P+中P
ダークフォース	
残像攻撃：ミラージュボディ	同じ強さのP+K同時押し

ますますチェーンソーが冴える!

ザベル

変幻自在な動きは健在のザベル。当面のテーマはGCとダークフォース、かな。

担当：C・LAN

ザベルは見た目にはV・ハンターからあまり目立った変化はないように思える。

実際必殺技はほとんど変わっていないが、通常技関係ではレバー入れの中パンチ、中キックにキャンセルがかかるようになっていたり（デスハリケーン、デスボルテージも連続になる）、中足払いが少し短くなっていたり、また通常技ではないが追い打ちのスカルジャベリンのヒット数が増えていたりと幾つか変化が見られる。

ガードキャンセルの大いなる変化

ザベルのGC技といえばこれまではデスハリケーンだったが、今回「デスフレーズ」という新技になった。ギターを弾いてその音波でダメージを与える非ダウン技だ。

コマンドは全キャラ共通で昇龍コマンドになったため、前作よりも出しにくくなった。

まあ、それはいいとしても現段階で気になるのは判定だ。これはGC全般にいえることだが、チェーンコンボにガードキャンセルしても潰されてしまうことが多い。GCは使う場所を考えていく必要がありそうだ。

ダークフォースでフシャアアアア

ザベルのダークフォースはアルティミットアンデッド。より残虐な殺人鬼へと変貌を遂げる。発動すると必殺技が封印されてしまうものの、そのかわり通常技が強力になる。技の種類は少なくなるが、ノコ技がすべて多段ヒットするようになる。

ダークフォースはその後の変化よりも、むしろ発動するときの無敵を利用するために使うことになりそうな感あり。


新GC技のデスフレーズ。当たってもダウンしない。


マイワールドへと引き込むアルティミットアンデッド。切り刻めい。

デスハリケーン	↓↙←+K（空中可)
スカルスティング	↓↑+K（空中可)
ヘルズゲート	←↙↓↘→+K
デスフレーズ（GC)	→↓↘+K
EX必殺技	
イービルスクリーム	↓↙←+PP
デスボルテージ	→↘↓↙←+KK
ヘルダンク	→↓↘+PP
ダークフォース	
最終形態:アルティミットアンデッド	同じ強さのP+K同時押し



始まりかたはやや唐突に

ヴァンパイア セイヴァー 先取りグラフィック特集

キミはもう見たか？ヴァンパイアの魅力の一つ"魅力的なキャラクターとそれを演出する豊富なグラフィックパターン"。新たなグラフィックに的を絞って、やや断片的に紹介。

担当：ジョッキー★笹岡&DS１（自称最強コンビ）



ミッドナイトブリスでお休みなさい

デミトリの新技、ミッドナイトブリス。この技は、当たると相手を変身させてかみつく技で（左の写真参照）、相手キャラの変身パターンがそれぞれ独自のものになるのだ。男のキャラも女の子になってしまうのでなかなか笑える。







写真は一番上がサスカッチ、あとは右からジェダ、オルバス、キュービー、リリス、レイレイ、ビシャモン、モリガンだ。下はビシャモンが持ち上げられたところと、フェリシア。ビシャモン女がいい味を出している。この世は妖怪吹き溜まりってカンジだ。モリガンはなぜか３等身。ここに出てないキャラでは、アナカリスとビクトルが笑えるぞ。







ラブリンハンター危機一髪の巻



フェリシアさん小特集

フェリシアの勝ちデモに、左の写真のようなデモがある。フェリシアの目線に注目だ。これはどう見ても「お魚くわえた～」ってな感じなのだが…てことは、この踊っている子ネコは「タマ」ということになるのか？あとの写真は、子犬と戯れるフェリシアさんと、キティ・ザ・ヘルパーのときのお友達さん。



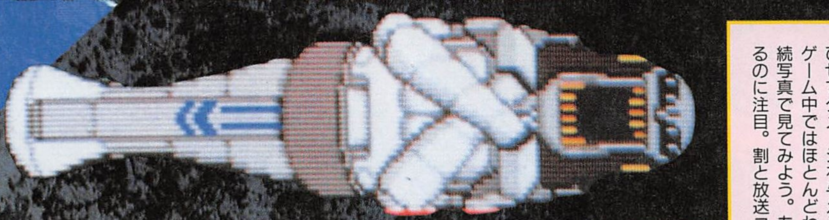












ジェダのスプレジオ連続写真図解

ジェダのガードキャンセル技「スプレジオ」は、何と自らの首を切り落とし、相手に血しぶきを浴びせてダメージを与えるというとんでもない技。ゲーム中ではほとんどわからないので、ここで連続写真で見てみよう。あとから首がまた生えてくるのに注目。割と放送コードギリギリ。







リリスのおなかすいちゃった

リリスの挑発「もぉダメェ～」は、いくつかの種類があるのは知っているかな？下に並べた写真がそれ。一応全部載せたつもりだけど、このほかにもあるのかも。あとはみなさんやってみてのお楽しみ。





















バレッタ写真集

うら若き乙女の真実がここにある——。　構成：はまー



ちょうちょさん、待って〜。



アハッ、捕まえた！（連打すると寄ってきます）



○助○際？オッケーよ！



あっ、でもストーカーは殺したほうが儲かるしい〜。



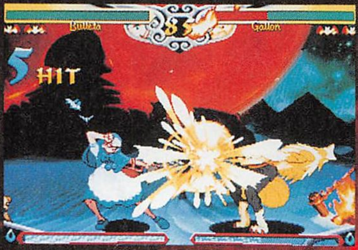
ゴメンね〜悪いのは前国王の意志なの〜みたいな〜（マイナーネタ）。

覚醒前

通常時における彼女の行動には、その内に秘めたる「黒き魂」は感じられない。しかし、ダークストーカーとの長きにわたる戦いのなかに身を置いてきた彼女には、意識するしないにかかわらず「危険を察知、撃退」する能力が身に付いているようである。

さらに、それがより大きな「力」に呼応した場合、彼女のまわりに息づく生物までもが「彼女を護る」ように行動し始める。彼女が常に動物を連れているのは、この「因果」を一種のアンテナがわりにしているからにほかならない。





あっ、オオカミ！ニクいアイツに鉛の弾をプレゼント！



な、なんか狼違いだったみたい。ゴメンあそばせ。



ずっとしゃがんでいると「生えて」きます。

















モグラさんのおかげでバレッタはニーアタックを修得しました。めでたしめでたし。

※本文はカプコンの公式資料とはまったく関係ありません。

覚醒後

ターゲットが一定量の「闇の波動」を放出、またはそれが弱体化した場合、彼女の「黒き魂」はこれに呼応して増大、常軌を逸した「力」を以て獲物をしとめにかかる。この時点での彼女は残虐無比このうえなく、普段演じている「理性」は微塵も見せることがない。

果たしてどちらの人格が本当の「バレッタ」なのか、その答えはすべてのダークストーカーを始末したときに得られるだろう…。










蝶と魂の織りなす美しいハーモニー。



リンゴを渡せないと、彼女はとっても残念がります。「チッ」



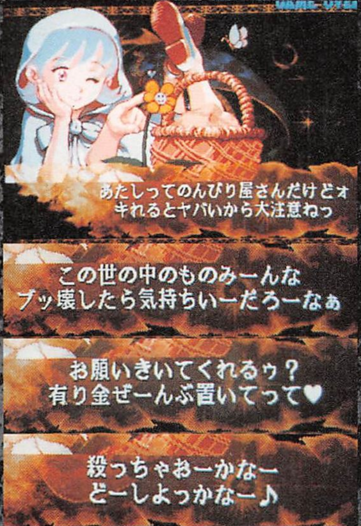
ごめんなさぁ～い、怒らないでぇ～。



ああん、キョンシーさん柔らかいから突き抜けちゃったぁ。



きゃっ、つまずいちゃった！何かにつかまらなきゃ！







「今回の報酬はこちらに――」



「ふぅ～やれやれだぜ。出てきていいわよ」

「こんだけ～？シケてるわね～」





爆弾（リンゴ）のエジキになりそうな人々


闘いの時
来たり。
ヴァンパイアセイヴァームック、シリーズ化決定!!
誰もがこの日を、この瞬間を待ち望んでいた。世界を震撼させる超大作ヴァンパイアセイヴァーが我々の前に降臨する時がついに来たのだ。君がこの史上最大の闘いを制するために、ゲーメストはヴァンパイアセイヴァーをいち早くムック化、それもシリーズで徹底追跡していく!! 第1弾として華麗な技の数々を徹底紹介したグラフィカルマニュアルが、ヴァンパイアセイヴァー基板発売と同時に発売!!
闘いの宴は、まだ始まったばかりだ…。
GAMEST MOOK Vol.77
VAMPIRE
ヴァンパイア セイヴァー
SAVIOR
The Lord of Vampire
シリーズ第1弾 グラフィカルマニュアル(仮称)
5月中旬ゲームと同時発売!!
本体予価850円
セイヴァーアイランド
ヴァンパイアセイヴァームック第2弾となるテクニカルマニュアルでは、読者アイランドハガキを大々的に募集中! イラスト、4コマ、文章ネタ、何でも来い!
〒101 千代田区神保町1-26
ゲーメストムック
ヴァンパイアさんいらっしゃい係まで
5月20日消印有効です。
©CAPCOM CO., LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



STREET FIGHTER III
NEW GENERATION
これで勝てる!!
イチバンになるためには、イチバンの攻略を。トップに立つのはキミだ！
GAMEST MOOK Vol.75
STREET FIGHTER III
5月7日発売予定！ 本体価格1350円
©CAPCOM CO.,LTD 1997ALL RIGHTS RESERVED.
第15回ゲーメスト杯
全日本ストリートファイターIIIチャンピオンシップ
ゲーメスト創刊200号記念ゲーム大会
全国マルゲ屋でも5月上旬に予選大会開催予定
詳しくはお店までお問い合わせ下さい。
【開催日】
1997年6月8日(日)
【場所】
竹芝ニューピアホール
ＪＲ浜松町駅北口下車～徒歩7分、新交通「ゆりかもめ」船の博物館駅下車～徒歩2分
選手募集人数：512人
ギャラリー募集人数：350人
※選手及びギャラリーに当選された方には、5月26日（月）までに案内状を発送いたします。
【催し物内容】
①ウォーミングアップ・フリープレイ
②選手512人による全国大会予選トーナメント
③コスプレ・コンテスト
④ゲーメストライターと腕くらべ
フリープレイ台でゲーメストのライターがお相手いたします。
⑤予選代表者による全国大会本選トーナメント
⑥カプコンゲーム新作発表
【主なルール】
・スーパーアーツセレクト 試合ごとに各自選んでもらいます。
・試合形式
2ラウンド制1試合先取（予選1回戦～本選準決勝、3位決定戦まで）
2ラウンド制2試合先取（決勝戦のみ）
【申し込み方法】
本誌80頁に付いている応募ハガキに必要事項を記入し、締め切り日までに届くようにポストに投函して下さい。
※一人で何枚も出すのはやめましょう。
主催：（株）新声社ゲーメスト／（株）カプコン
問い合わせ先：ゲーメスト杯実行委員会（担当：タケモリ TEL.03-3293-9327）
コレが最後のチャンス！
応募ハガキを投函せよ!!
参加選手の応募締め切りは
5月9日(金)必着!!

とりあえず、何というか、今一押し？

TEKKEN 3 TM

©㈱ナムコ

対戦が盛り上がりまくっている今時分に合わせ、内容も〝対戦〟づくし。目指せ常勝!

接近戦にちょっとこだわってみた

対戦基礎

担当：アディオスToshi

町の対戦風景を何気なく見ていると、各キャラの使用率は多少の偏りはあるものの、極端に低いキャラはいないように思える。しかし、勝ち続けているキャラとなるとどうだろうか。

少なくとも、この原稿を書いている発売初期では〝鉄拳2と同戦法〟でも強いキャラクターが勝ち抜いている光景をよく目にする。

それはそれでいいが、問題は鉄拳3から始めようとしているプレイヤーだ。キャラクターの性能云々以前に、同じフィールドで〝闘い〟を展開できない。

そこで今回は、こういった初心者でもそれなりに闘えるよう、鉄拳の対戦で知っておくべき最低限の基礎知識をまとめてみた。ぜひ参考にしてほしい。

接近するセンスを養う

最も基本的かつ難しいのが、相手との距離を詰めるという作業。程度の差はあるが、鉄拳に遠距離使用のキャラはいない。エディやファランといった、リーチのある技を多数持っているキャラなら、多少距離を保って闘ったほうが有利な場合もあるが、最終的には近寄って勝負を決めるもの。

具体的に距離を詰める方法は、ダッシュ、風神（崩拳）、ステップ、横移動、走行の4つがある。

この内、走行はひどく距離が開いてないと不可能なので、立ち合い時には使用しない。



硬直のある技をガードしたら、すぐに反応して…、



近付いて選択肢を迫る。ここを見逃すと、勝率が下がるぞ。

ステップは、姿勢が低くなるので、上段攻撃をすかしつつ近付けるという利点がある。しかし、その最中はしゃがみ状態となっているため（鉄拳の技のほとんど入力は、立ち状態でないと受け付けない）そこから非常に有効な技が出ない限り、接近の手段としては用いない。平均的な多用度の順番から言えば、仁、キング、ポール、ファラン、ニーナといったところだろう。

次に横移動。近付く手段というのとは、少しニュアンスが違う。やはり相手の攻撃をかわすことがメインで、その上で相手と接近しているから有効、という感覚。距離を稼ぐことに比重を置くなら、連続で2回出すといい。

最後はダッシュ。当然、これを最も多用する。今さら、説明は不要だろう。

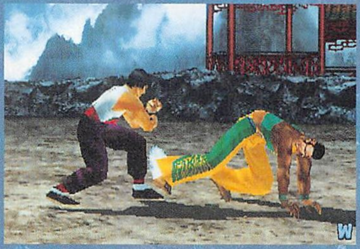
さて、近付く手段が理解できたところで、重要なのはどこでそれを行うか。やみくもにダッシュ等したところで、ほとんど潰されてしまうだけだ。理想的な状況としては…。

●相手が技を出し、硬化またはスカっている

鉄拳の技はガードされても、距離が開くなどの理由で、硬直中に技を入れる（返し技）ことが難しい。よって、技をガードしたら、近付いて中段技か下段技、または投げ技の選択肢を迫ることが常識化している。

だが、ここで大切なのは相手の技が、もう派生しないかどうかということ。「止まってるなぁ～」と思っても、続いて2、3発出て、それに当たってしまうのはよくある話。相手キャラの技も、自キャラ並みに覚えておこう。特にエディ、ファラン、シャオユウ、レイといったところが要注意。対戦する機会があまりないようなら、一度自分の手で全技を出してみるのもいい。

また鉄拳3からはディレイの掛かる技も一部あるので、その辺りにも注意が必要だ。



どこで止まるか…。割り込みポイントも併せて考えよう。

すかり時も、基本的に考え方は同じだが、そこそこ反応できてればリーチのある技を硬直中に入れるのがベスト。それが不可能な場合には、とりあえず近付いて選択肢を…、といった考え方が賢明だ。

●起き上がりに

接近するだけなら一番簡単だが、相手が起き上がり蹴りを出してくるかどうかをまず見切らなければならない。

出さない様子、もしくは受け身をとってくるようであれば、起き上がったところに選択肢を迫る。回転系の行動をとるようなら、すぐさま下方向に強い技（だいたい下段技）を重ねていく。

●意表を突いて

前の2つは、ある程度のレベルになれば誰にでも実践できる。要は知識と、そこそこの反応ができればOK。

しかし、意表を突いて近付くというのは必要以上のやり込みと、プレイヤーのセンスが要求される。うまい人は、不思議なぐらい、常に自分のペースで接近戦に持ち込んでいるものだ。

よって、ここをこうすれば、相手の技の硬直やすかり、起き上がり時以外の部分で、相



こうなるには、さすがに運が絡むが…。

手に近付けるというマニュアル的なものはない。とにかくやり込み、かつ相手の出方をよく観察するよう心掛けて、自分なりの「入り方」をモノにしよう。

LPでのキ・ザ・ミ

やっとの思いで相手の懐に入り込み、いざ選択肢をと思ってたら逆に潰された…。

これを防ぐべく、立ちLPで1回刻んでから、それから選択肢を迫っていくのが有効。なぜ立ちLPがいいのかというと、最も硬直時間が短い技で上段攻撃だが、よっぽど低い姿勢のものでない限り、しゃがみ技も潰せるからだ。それに距離も開かない。

また、威力も高くなり前進作用も出てくるため、必ずレバーを前に入れながら撃つこと。

それでもまだ相手に届かないようであれば、ワンツーパンチ。硬直は長くなってしまい、立ちLP後ほど精巧にはできず様子も見なければならないが、同様に選択肢を迫ることができる。

立ちLPは近寄ってから撃つ以外にも、その小振りさから、相手の連携の割り込みにも最適だ。リスクは伴うもののポイントを見切って、うまく当てることができれば、攻守一体の非常に高性能な技となる。

他に、下LPも割り込み技になり、その点だけを見れば立ちLPよりも性能は高いが、しゃがみ状態というデメリットもその分大きい。次にテンポよく出せる技は〝立ち上がり技〟に限られる（専用の技があるなら別）し、距離も開く。また、特殊中段技で立ち、しゃがみ、どちらでもガードされてしまう。


隙を見て近付けても、相手が暴れるようであれば…、


1回、レバー前入れの立ちLPで刻み…、


技を連携させる。意外に難しいのがミソ。


暴れる相手に、無理に2択を考えず、キツイのを一発いったれ。

と言っても、立ちLPばかりで割り込もうとすると、どうしても勝てない場合があるので、うまく下LPとも併用していくことが大事だ。

少し話を戻すが、近付いて選択肢を迫ろうとする時、相手が暴れてたら、立ちLPで刻む以外では、高威力の技でカウンターをとりにいくのも手。

例を挙げると、ポール同士で崩拳をガードした後、崩拳を出すという具合。ただし、崩拳のように、ある程度距離が開くものに限られるが…。

中段技の選択

ここまで「選択肢」という言葉を何度も使ってきたが、それを迫るというのは、立ちガードかしゃがみガードのどちらかを相手にしてもらおうということ。そして、こちらは立ちガードには投げ技か下段技を。しゃがみガードには中段技を出し、決めることを目的とする。

その際、下段技は各キャラ多数はないので、ローキック系以外でどの技を使っていけばいいか見当はつく。

投げ技も、特別な入力や性質のものでない限り、投げ抜けされない程度に一番高威力なものを使っていけばいい。

では中段技は？これは多数あるので悩むところだろう。ベストはカウンターを必要とせず、安定してそこそこの威力とダウンが期待できる空中コンボ。つまり浮かせ技。

しかし鉄拳3からは、ほとんどのキャラのアッパー（⇨RP）が浮かなくなったので、そのキャラ独特の浮かせ技に比重を置かなければならない。

ま、それは各キャラのその技の性質を研究して使ってもらうとして、空中コンボやダウンを目的としない場合、次に重要になってくるのが、ヒット後の攻めやすさ。

これは各キャラ独特＋その人のプレイスタイルにもよるが、多少間合いが開き硬直の短いものが、ヒット後次の攻撃に移りやすいだろう。

ほとんどのキャラが持っていて、それに該当するものと言えばトーキック（立ち上がり時RK）といったところか。この技のヒット後は、アッパーぐらいの中段技を連携させても、ほとんど潰されることはないはずだ。

こんな具合に、LP等を使わず中段→中段とつないでいける強力な連携を見つけておくのも、このゲームでは大事。それをバックダッシュでかわされたりしだしたらダッシュで追い駆けたり、手を出さなくなったら投げにいくといった選択肢を二重三重に用意しておくのだ。


ダウンやコンボを狙えず、高威力なものでなくとも…、


次の攻撃に移行しやすければ、「使える中段技」だ。

ストップ・ザ・10連コンボ 次号に続く…

僕の記憶では、鉄拳2の中盤以降から急に多くなったような気のする「10連コンボばっかし」君。悪いこととは思わないが、見た目が良くないのは確か。それに、それだけで勝ってると、キャラ性能を引き出せず対処できる人に勝てない。そして何より、ゲームがつまらなくなるでしょ？

でも、そういったプレイヤーに、そんな説教じみたことを言っても仕方ないので、やはり的確に止めていくのに限る。

基本としては上段技の部分をしゃがんでかわし、下LPを1発ピシ、とね。当て身（返し技）を持っているキャラなら、それを狙っていくのも悪くない。

ガード不能技を組み込んでいるものもあるが、その前の技をガードして手を出せば、だいたい潰せるはず（キャラにもよる）。

また、10連コンボで一番イタイのは最後の部分だが、それだけガードできるということはない。最低でも9発目をガードしていないと防げないので、全発いちいち覚えてられないという人は、最後のほうだけを重点的に見ておこう。

というわけで、次号は全キャラの10連コンボを紹介できる予定なので、詳しいことはそこで。

とりあえず、今のうちなら旧10連（旧キャラ）が多用されてるはずだから、弊社の超攻略ムック『鉄拳2Act・2』を読めば、バッチリ止め方が攻略されているぞ。

崩し技の回復法

ここでいう〝崩し技〟とは、カウンターでヒットすると相手が前のめり、もしくは仰向けにゆっくり倒れさせる性質の技を指す。前作からあって有名なのは、魔神拳（仁）やサイドステップタップ（ニーナ）など。

これらの技の畏怖すべき点は、その崩れ最中に追い打ち技が入ってしまうこと。

しかし、鉄拳3では崩れをキャンセル、つまり回復することが可能となった。

といって、喜んでいる読者には申し訳ないが、回復が可能なのは仁の羅刹門の2段目と、ポールの裏疾風だけで他の同類技はダメ。

やり方は非常に簡単で、くらったらレバーを前に入れるだけでOK。追い打ちも受けなくなるし、ダウンもしなくなるので、覚えておいて損することはない。

でも、2技だけだから…。ポールと仁は可哀そうだけどね。ちなみに羅刹門の1発目（魔神拳）は回復できないぞ。


羅刹門2発目と、裏疾風の「崩れ」のみ…、


レバー前入れで回復できる。絶対にやっておこう。

これぞ鉄拳!

起き上がり自由自在

知らないとなかなか起き上がることができない鉄拳シリーズ。
そこで、今回は起き上がりのすべてを君たちに伝授しよう。

ポリゴン格闘ゲーム「鉄拳」といえば、綺麗なグラフィック、カッコよさで有名。PS版「鉄拳2」も大盛況、これでかなりの鉄拳ファンが増えたことだろう。

このゲーム、プレイすると分かると思うが、ほかの格闘ゲームとは断然格闘のスタイルが異なる。というのは、まず基本的にキャラクターが繰り出す技の数々の攻撃スピードが早い。その上、攻撃も単発勝負ではないので、技の連携の数もハンパではない。はじめはガードするのも一苦労だ。

さらに鉄拳といえば、というくらいインパクトがあるのが起き上がり。ただでさえガードが困難なゲーム、技をくらえばダウンを奪われる。そのときに生じる起き上がり攻め、これが鉄拳の場合は格段にきつい。つまり、起き上がることが難かしいのだ。

まあ、逆にいえばこれが鉄拳の売りになっている部分も強いといえるだろう。

さて、今回紹介するのはこの「起き上がり」について。起き攻めはともかく、それをどうやって回避し、無事起き上がることができるのか?これを説明していこうと思う。

基本は鉄拳2と変わらず…

鉄拳3からプレイをし始めた読者は知らないかも知れないが、鉄拳3での起き上がり、操作方法に特に変更点はなく、鉄拳2から変わっていない。

ダウンを奪われたらクイック回復となるRPを連打して、ダウンダメージを極力早い時間でなくす。で、その場起き、横転、前転、後転、起き上がりキックなどの選択をするのだ。この操作法はレバーイラストに書いてある通り。

起き上がり選択ルートを見てもらうと分かる通り、起き上がり方の選択は数通りに分かれている。

基本的に起き上がり上段、下段蹴りは、どの状態からでも出すことが可能なので、相手が近くにいたら上下で二択を仕掛けるといいだろう。

クロスチョップ、これは前転または後転からでないと出すことができない。横転後からの前後転からでも出せるのが一応利点となる。

だが、ダウンしたときの自分の状態が、仰向けで足が敵方向になっていないと出すことができない。これが注意点だ。スプリングキックは鉄拳でもなかなかお目にかかれない起き上がり攻撃。その場起きからでないと出すことができず、モーションが大きいため、たいていがガードされ反撃をくらう。

回避キックは、鉄拳3から新たに追加された起き上がり攻撃だ。これもまたその場起きからでないと攻撃が発生しない技となる。威力は低いが攻撃スピードがものすごく早くなっている。起き攻めにきた相手の動きを止めるためのものだと考えてほしい。

ただ、リーチが短く相手との軸がちょっとでもずれているだけで当たらないのが欠点。慣れないと使い方が難しい。

とまあ、これらの技が起き上がりの状況によって出すことができるわけだ。

1つ理解しづらいものとして紹介しておくが、横転からそのままうつぶせ状態で寝る行動。これは基本的にレバーを下に入力して横転をするとできるわけ。このときは画面手前に横転をして寝る。

画面奥でうつぶせ状態にしたいときは、横転のときにレバーに触らず、横転してからレバーを下に入力してやる。すると、うまく奥に転がってからうつぶせ状態になるぞ。

起き上がりにこだわる理由とは?

鉄拳の闘い、それは起き上がりの攻防で9割を占める場合もある。これは極端な割合だが、場合によっては一度ダウンを奪われ起き攻めをされると、すべてをくらって起き上がることができず、やっと起き上がれたと思ったときには体力ゲージ8割以上を持っていかれている。初心者などはこのような状況がないとは言い切れない。それが鉄拳なのだ。

では、このような状況をどう回避すればいいのか?逆になにか一杯くわせることはできないのか?を説明しよう。

ほかの格闘ゲームと大きく異なる部分、それはダウン中でもキャラクターに当たり判定があり、ダウン攻撃以外の通常技（主に下段技）で追い打ちされてしまうのだ。それはもちろん起き上がり攻撃中でも当たり判定は存在し、起き上がりキックを簡単に潰されてしまうことも…。というか、タイミングによってはほとんど。

ダウンして起き上がることができない原因、それはこの起き上がり攻撃を潰されている部分が強く挙げられる。

鉄拳の場合の起き攻め、それはいかに起き上がり攻撃を潰すことができるかだ。



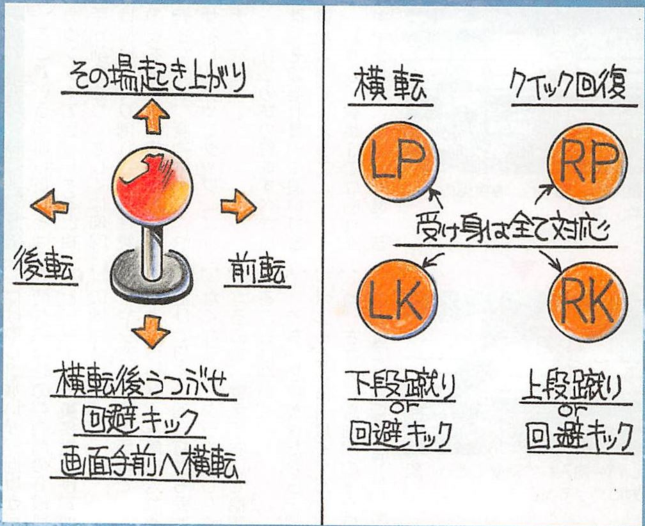
そのまま寝ていればアッパーなどの攻撃は当たらない。

確実にダメージを与えにきた場合は回復起きでガード可能。

技をくらってダウンを奪われた。

あせって起き蹴りを出すと、潰されて再びダウン状態に…。痛い!

起き攻めと読んだ場合はくらうしかない。妥協案です。



ここで1つ理解してもらいたいものが…。

基本的にダウンをしたときに取る選択は2つ、起き攻めか追い打ちにくるかだ。この違い、追い打ちは寝ているところにもヒットする下段攻撃が挙げられる。しかし、起き攻めに必要とする技はたいていが個々の浮かせ技、中段技なのだ。

つまり、起き攻めにこられた際、起き上がり攻撃を出すとこれらの技によって潰されてしまうわけ。

では、起き上がり攻撃を出さなかった場合。このときは中段攻撃なのでもちろん当たらず、浮くこともない。が、これを相手に読まれていると、下段攻撃によって追い打ちされてしまう。なお、追い打ちの場合は再度浮かされ直すということはほとんどないので、こちらのほうが大ダメージを与えられる危険性は減る。さらに起き攻めと追い打ちの両立した技、つまり、これを出せばどっちでもOKといった強い技も存在しない。

これらの読み合いで闘いの流れを作っていくのだ。

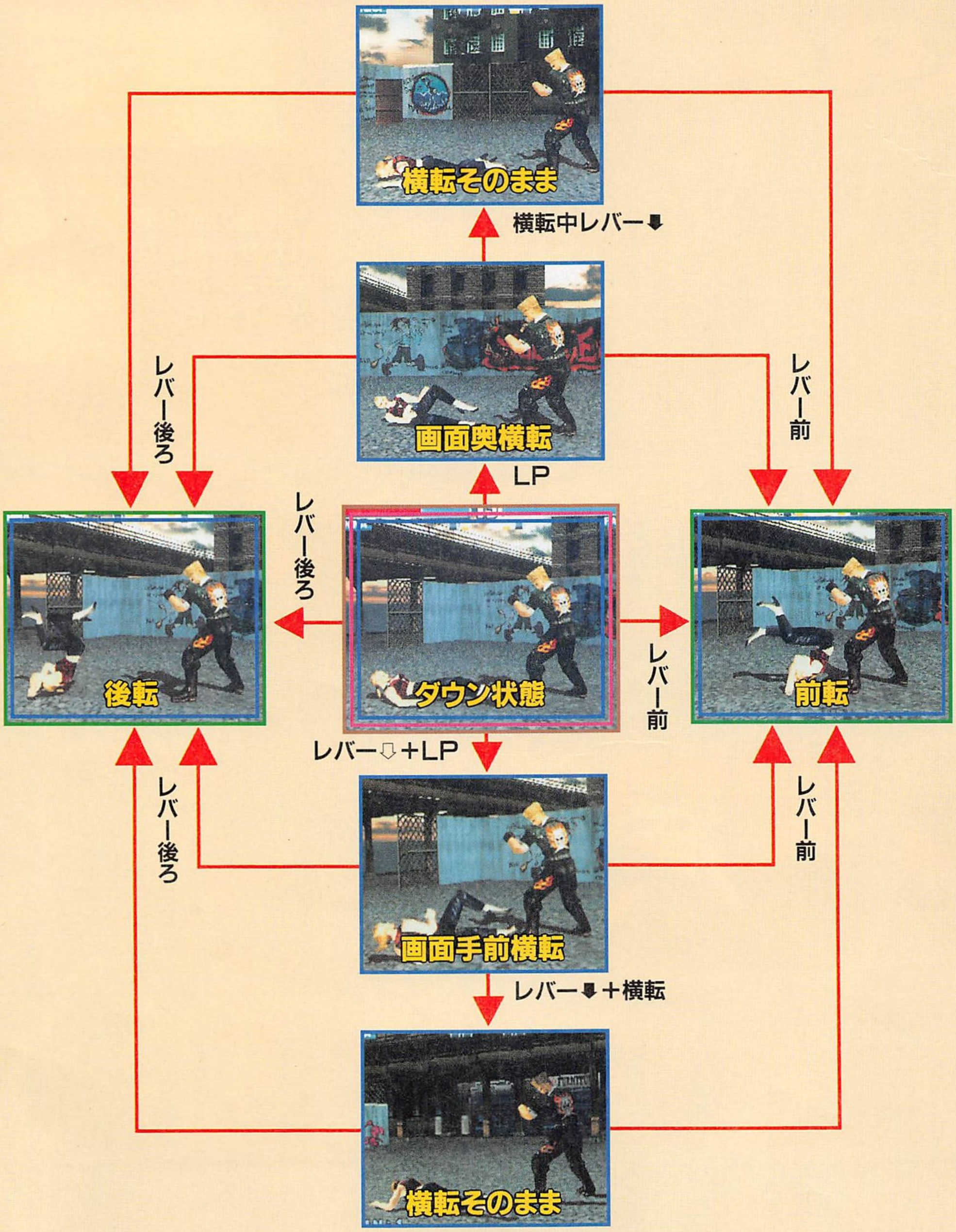
というのが鉄拳での起き上がりの攻防。

では、反論として「じゃ、起き上がらなきゃいいじゃん」というのが出る。

これは各キャラクターの連続技などに関連してくるのだが、起き上がらないならそれなりに対処法もある。要は大ダメージを与えることができればそれでいい。

キャラによっても異なるが、ガード不能技なども寝ているところに当てることも可能だ。とにかくダメージを受けたくない、といったこれらすべての読み合いが起き上がりの攻防となるのだ。

起き上がり選択ルート





RK



LK



⇨⇨LP＋RP

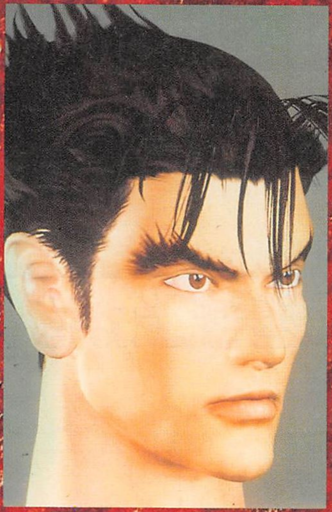


⇦⇦LK＋RK



⬇＋LKorRK

あなどるなかれ!! 風間仁





一発屋の感は薄れたが、多彩な空中コンボでカバーするぞ。

担当：スー

全キャラ中、技の少なさでは1、2を競う仁だが、その場その場でキチンと対応していけば、まったく使えない技はかなり少なくなってくる。

では、あらゆるシチュエーションに対応した戦法を紹介していこう。

中距離戦

この間合いは仁にとって、かなりイイ感じで攻めていける。それは、風神ステップに依存するところがかなり大きいからだ。

これにより、一気に間合いを近距離まで詰め寄ることができる。

ここから投げや奈落払い、中段ではなくなったため、弱体化はしたが、判定の強さで風神拳も使っていきたい。

そうなると相手は風神ステップを見ると、しゃがみがちになる。そこで、風神ステップを入力後、⇩⇘⇨RPを入力しよう。



立ち状態から。



このように追い突きが発生する。

すると追い突きが発生する。これは中段であり、浮かせ発生技なので、鉄拳2での風神拳の代わりとなる。

この入力法で発生する追い突きは近距離戦でも重宝するので、マスターしよう。

他にも攻める技を紹介すると、単発系では、胴抜き、鬼殺しなどがある。

前者の胴抜きは、以前使えない技として紹介したが、それが一変し、中距離戦での重要な技の一角になった。

なぜなら、一つはその判定の強さ、もう一つはカウンターヒットしたなら相手が吹っ飛び、走っての追い打ちがしやすい。最後に、ガードされても反撃を受けない点だ。連続して出すと効果的なので、どんどん使っていこう。

後者の鬼殺しは、攻めには使用せず相手が攻めてきた時に使うのが効果的だ。

連携技としては、白鷺遊舞、羅刹門・壱、弐などがある。

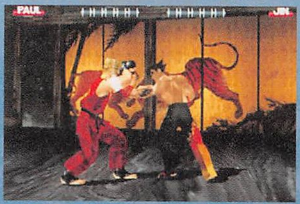
白鷺遊舞は、技の途中で割り込まれる危険性があり、最後の中段脚は、返し技を持っているキャラには確実に取られてしまう。かと言って下段脚はガードされると反撃確定なので、諸刃の剣といったところだ、使いどころを考えよう。

もう一つの羅刹門・壱、弐は途中で技を止めることができることと、ディレイをかけられるといった点で安定して攻めていける。

しかし、ディレイの間をあけ過ぎるのも問題で、3発目を出したときに、攻撃を出す側の反対方向に横移動されると、容易に避けられてしまう。

その効果は最速で出しても同じなので、2発目で止めて投げてやるのもイイ。

羅刹門・弐にしてやると、横移動で避けるのは若干難しいようだ。当たると空中コンボタイムが待っているが、ガードされると反撃されるので、読みが重要となる。



そのまま返し技を持っているキャラに白鷺遊舞を出すと。



ガッチリキャッチされる。

近距離戦

近距離戦の基本は、LP×2、もしくはワンツーパンチとなる。ただし、これはキャラクターによるところが大きい。

この戦法を使っていくキャラは、仁、ファラン、ポール、ロウ、キング、吉光、ニーナだ。

まず、LP×2で押していく。この時ヒットしているなら、閃光烈拳でOK。慣れればヒットしたのを見てからディレイでRPを出せば当てることができる。この後、起き攻めに移行しよう。

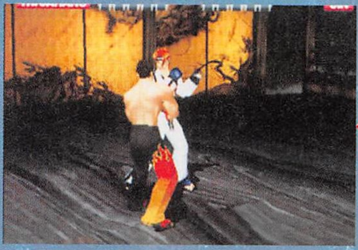
ガード、もしくはしゃがまれていたら、ガードするか、もしくは投げ、右アッパーでもよい。

この時重宝するのが先ほどの⇩⇘⇨RPの追い突きだ。

相手が立ってガードしていたなら、奈落払いも効果的。



一度横移動で相手の攻撃をかわしたら…



安全にもう一度同方向に横移動で背後投げを狙う。

ただし、発生するまでは上段判定ということも重なって、両手を挙げてオススメはできない。安定するならば、⇩LKでもよいが、ダメージがあまりにも少ない。考えどころだ。

接近戦では横移動も見逃せない。

それは鬼殺しによるところが大きい。鬼殺しは浮かせ技なので、相手はこちらの横移動を見ると、立ちガードで固まりがちになる。そこで、投げか奈落払いで攻める。

もっと安全にいくなら、もう一度横移動してやる。もし安全に後ろに回ったら、背後投げ、鬼殺しを狙う。背後投げは、体力の3分の1を奪うので効果が高い。

横移動は仁の攻めの中に必ず組み込んでほしいテクニックの一つだ。

もう一つの戦法としては、白鷺遊舞や鬼風門などで攻め込む戦法がある。

この戦法は、ゴルド、シャオユウ、レイなどに有効だ。

ここでは白鷺遊舞は3段止めとし、そこから膝鋼につないでいく。

鬼風門はセットで出すのもいいが、3段目を出すと同時に、LP+RPを連打し、膝鋼をキャンセルさせて白鷺遊舞を連携にする。そこから投げを狙ってもいい。

記憶に残しておいてほしい連携として、弐門双脚を3段目まで出し、ヒットしたら白鷺2段止め・踵切りの空中コンボを入れて、ガードされたら弐門双脚・改で反撃を防ぐ。このタイミングを判断するには、慣れが必要となる。

悩める魔神

中距離、近距離に使用効果

が高い魔神拳、羅刹門のコンビネーションは、かなりその状況による反応が求められてくる。それでは、その様々な状況を説明しよう。

まずはガードされた場合。この時、行動の優先権はこちらにある。そこで狙うのは、2段で止めてからの投げ、もしくは反撃・横移動を読んでの羅刹門・壱、弐でのディレイ発射となる。奈落払いもあるが、相手に反撃する間があるのでこの分岐は却下する。

次に通常ヒットの場合だが、先述と同様に、投げ、連続で出してもガードされるだけなので、ディレイで羅刹門を狙う。

最後にカウンターヒットだが、こちらにかなり不利となることが判明した。それは、**魔神拳がカウンターヒット後、相手がレバーをガードを反対方向に入力することにより、3段目が確実にガードされるということである。**



これが問題のカウンターヒット魔神拳だ！

この入力ができない相手には従来通りの対応で構わないのだが、できる相手にはそういかない。さらに複雑な選択が迫られる。

まず、カウンターヒット後相手は回復するためにレバーを前に入れる。このために、羅刹門を2段で止めると、相手は前に歩くことになる。加えて極度の密着状態ということで、そこで紫雲二段脚を出す。ここから白鷺遊舞3段止めから、胴抜きでフィニッシュ。全部入れれば相手の体力を8割がた持っていく。

しかし、これも完璧にやればガードされてしまう。選択肢の一つとしてほしい。

二番目に確実なのは超ぱちき。これだけは、相手は投げ抜けするしかない。

最後に最も確実な方法だが、それは雷神拳中段脚を叩き込む。これしかない。

ただし、難度は半端ではないので相当な練習量が要求される。鍛錬あるのみ！

起き攻め

起き攻めの選択肢としては相手との距離が離れている場合は、走りからの派生技に加え、空斬脚を出すことも覚えておいてほしい。この技は、コマンドで出せることも手伝って、かなり使いやすい。中間距離にも対応している。

近距離の場合は、踵切り、奈落払い、白鷺遊舞、鬼神滅裂が当てやすい。

注意する点は、奈落払いは相手の頭がこちらを向いている時は、ヒットしにくいということ。

白鷺遊舞は相手が動いた瞬間に技を出さなくてはならない。反応が命だ。

鬼神滅裂は、ちょうど重なるようにして出すと、いい確率でヒットする。



このように相手の頭がこちらを向いていると、奈落払いはダメ。

相手の起き上がり下段攻撃を読んだなら、破砕蹴も手だ。結局、破砕蹴は読みにたよるしかないようだ。

仁は上達するにつれて、テクニカルなキャラに仕上がってくる。今後はどのような変化を遂げるか非常に楽しみだ。

今回もいっとく？

徐々にその内容がマニアックになってきた、空中コンボのコーナー。

さて今回の一発目は、

●回転系技（奈落払い一段目、白鷺下段脚、螺旋幻魔脚3段目）＋弐門双脚3段目（もしくは左踵落とし）→白鷺遊舞3段止め→胴抜き

この空中コンボにより奈落払いと白鷺遊舞が大幅にパワーアップした。

安定するなら、白鷺遊舞2段止めから踵切りでもいい。

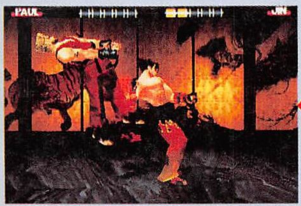
●追い突き→雷神拳中段脚

な、なんとこんなものが入ってしまうのか！ちなみにタイミングは激ムズ。相当の修練が必要だぞ。

この空中コンボをモノにすれば、君は雷神をも手なずけることになる。ではまた。



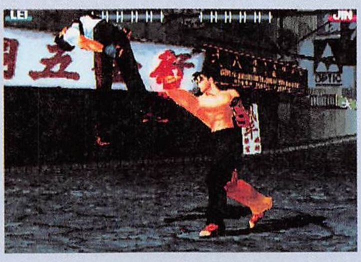
回転系の技で相手が倒れたら、



LP+RK連打でOK。ヒットしたらRP当てて、



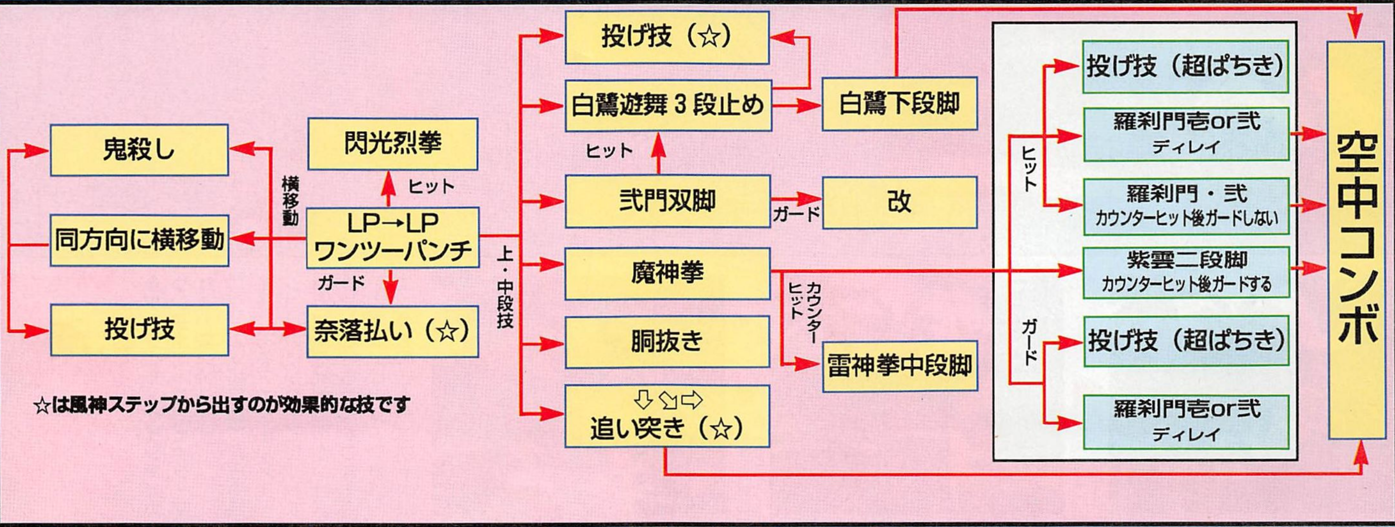
胴抜きでフィニッシュ。



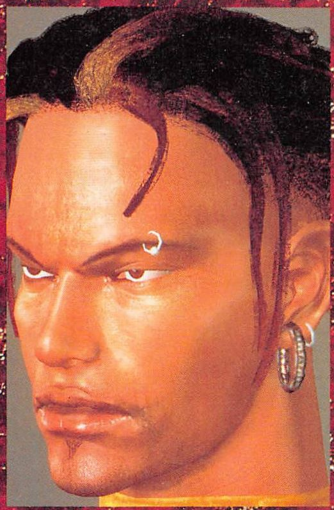
追い突きから、



こ、これだ！雷神拳中段脚！⇩⇘⇨RPからの追い突きからでも入るゾ。



ゴルドは踊る、世界は回る…
エディ ゴルド





クセの強いゴルド。確固たる基本戦法を築け!

担当：GYU

ゴルドはその特異なキャラ特性ゆえ、単にボタンを乱打するだけでも相手を翻弄することができる。しかしこれでは当然のごとく上達の見込みは望めないし、なにより面白くない。そこで今回はゴルドを扱う上でのポイントを解説していこう。

逆立ち&座りへ移行するための布石

ゴルドには逆立ちや座りといった特殊な状態動作が存在する。これらの状態は数多くの強力な攻撃を繰り出す起点となるため、ゴルドを扱う上での重要なポイントとなる。

しかしこれらの状態へ移行する前に、押さえておくべき固有技がある。ここで軽く触れておこう。

●LP

相手の攻撃や連携を止めるために用いる。これがヒットした後は右アッパー（実際は肘うち）や投げの2択、下段攻撃のトロッカ・エ・ピィアオを狙う。

●コトヴェラダ（以下右アッパー）

入力は他キャラでいう右アッパーだが、相手を浮かせることはできない。しかしダウンを奪うことはできるので、状態変化を狙うことができる。

●ベンリン

ダウンを奪うことはできないが、発生が早く、判定も強力。止め技&返し技の要。

トロッカ・エ・ピィアオの性質を知る

ゴルドの固有技の中で最も重要なものとしては、トロッカ・エ・ピィアオ（以下トロッカ）の名が挙げられる。

この技は下段判定の2段連続攻撃で、相手をダウンさせるといった性質をもっている。

そして攻撃判定発生後ニュートラルなら座りへ、レバーを後ろに入力すれば逆立ちへ移行することができるといった特徴や、一部の固有技や逆立ちから派生させることができるといったフレキシブルな側面も魅力だ（要フローチャート1参照）。ちなみにトロッカがヒットした後は派生技のトロッカ・エ・ピィアオ・バイアで追い打ちすることができる。



一見では単発系に思える技からでも…、



状態移行を行うことができる。

逆立ちへの移行と攻撃

フローチャート2を見てほしい。左側にトロッカ～マカコ・デ・ラドまで計7つの技がある。これらは逆立ちへ移行するための起点となる技である。これらを用いて逆立ちへ移行した後の選択肢について説明していこう。

●トロッカ・エ・ピィアオ

逆立ちからの基本攻撃。先ほど説明したとおり、この下段攻撃はやはりゴルドの主力武器といえる。

●ヒラターニョ

中段攻撃で安定したいのならこの技がお薦め。ダウンを奪うことはできないが、判定が強く、相手を寄せ付けない。

●パラフーゾ

この技は特殊中段といった欠点があるが、攻撃範囲が広くLK RK同時押しを追加入力すれば、最速のタイミングでトロッカに連携させることができる。

●ヴカオン

相手を浮かせて大ダメージを狙う場合は、この技を用いる。攻撃判定の発生が遅いといった短所はあるが、いったん姿勢を低くするので、相手の上・中段攻撃のほとんどをかわしながら使うことができる。

●座り

逆立ちからさらに座りへ移行するのも手。しかも逆立ちから繰り出す技の多くは、追加入力で座りへ移行することができる。

座りへの移行と攻撃

フローチャート3。左側にあるさまざまな技から座りへ移行したならば、下段のトゥファオンをメインに、中段のトロッカ・エ・アタカールとで2択攻撃を仕掛ける。トゥファオンは攻撃範囲が広く、攻撃判定発生後に逆立ち状態になる。トロッカ・エ・アタカールは攻撃範囲こそ狭いが、相手を浮かせることができるので、大ダメージを期待できる。

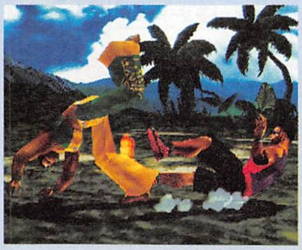
ゴルド空中コンボ

●アカタール・ケイショ（カウンター）→コンビナソ・マカコ・エンベ

ジンガ（横移動）からの派生技であるアカタール・ケイショはカウンターでヒットすると相手を地面に叩きつけバウンドさせることができる。そこでコンビナソ・マカコ・エンベを叩き込めば効果大だ。







1・トロッカ・エ・ピィアオを中心とした派生攻撃

アウ・バチュド（中段/⇨RK）
逆立ち（特殊構え）
アーザシュタール（座り→下段/座りRK.LK）
パラフーゾ（逆立ち→特殊中段/逆立ちRK）

→ トロッカ・エ・ピィアオ（下段・下段/LK.RK パラフーゾからはLK+RK）

→ 逆立ち（⬅）
→ 座り
→ トロッカ・エ・ピィアオ・バイア（下段・下段/RK.RK）→ 逆立ち（⬅）

2・逆立ちへの移行と逆立ちからの攻撃

トロッカ・エ・ピィアオ（下段/LK.RK⬅）
プランタール（特殊構え/⇨LK+RK）
エスパーダ（中段/⇨LK）
アウ・バチュド（中段/⇨RK）
ガファンヨト（中段/⇘LK）
ラテラオ・トロッカ（中段ジンガ中/LK⬅）
マカコ・デ・ラド（中段/LK+RK⬅）

→ 逆立ち → 座り

逆立ち ⇄
トロッカ・エ・ピィアオ（下段/LK.RK）
ヒラターニョ（中段/⇧LKorRK）
パラフーゾ（特殊中段/RK）
ヴカオン（低い姿勢→中段打ち上げ/⬇LK+RK）

☆ヒラターニョ、ヴカオン、
トロッカ・エ・ピィアオは「座り」へ移行可能

3・座りへの移行と座りからの攻撃

トロッカ・エ・ピィアオ（下段/LK.RK）
ガファンヨト（中段/⇘LK）
ヒラターニョ（中段/逆立ち⇧LKorRK⬇）
ベンリン・プラダ（中段/⇨➡LK⬇）
逆立ち（特殊構え）
ドゥプロ（中段/しゃがみ中LK+RK⬇）

→ 座り

→ トロッカ・エ・アカタール（中段打ち上げ/座り中LK.RK）
→ トゥフォオン（下段/座り中RK.LK） アヴァランシ各種（中段/座り中RK+LK）→ 逆立ち

ゴルドの起き攻め

相手からダウンを奪ったなら、その起き上がりを攻めることも重要。ここではダウンした相手に対する追い打ちと、起き上がりに重ねる技について説明していこう。

まず倒れている相手に直接的に攻撃を加えるのならば、ドゥプロ～座りが有効。ドゥプロがヒットした後、ちょうど相手の起き上がり蹴りがスカる間合いとなっているからだ。座りからさらにアヴァランシを狙ってみてもいい。

またジンガからのバイシャ・トロッカも有効。間合いが近ければバイシャ・トロッカ・エ・エスペリョまでヒットさせることができる。

相手が起き上がる際に打撃を重ねるならば、浮かせ技のビリバを狙ってみたい。見事相手を浮かせることができればワンツー×2かジャブ・ビリバで追い打ちを決めよう。

大ダメージを狙うなら起き上がりにスペシャル・コンビナソ・ヨトーリを重ねてもいい。うまくいけば4段目までヒットする。これらが起き攻めの基本といったところか。

打撃技系	コマンド		
ワンツーパンチ	LP.RP	座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ	座り中にRK.LK.LK+RK
トロッカ・エ・ピィアオ・バイア	LK.RK中にRK.RK	アルマーダ・プラダ～バイシャアンボスシュタール	横移動（またはジンガ中に）⇧LK⬇LK+RK
バイア・サベサダス	⇙LK.RK.LP+RP	バイシャトロッカ～アンボスシュタール	横移動（またはジンガ中に）RK.LK+RK
バイア～マカコ・エンペ	⇙LK☆RK	コンビナソ・ウーニャ	横移動（またはジンガ中に）LP+RP
コンビナソ・マカコ・エンベ	⇦RK.RK.LK+RK	コンビナソ・ランサール	横移動（またはジンガ中に）LP+RP.LK
コンビナソ・フラコン	⇨RP.LP.RK	コンビナソ・ウーニャ～エスケルダシュタール	横移動（またはジンガ中に）LP+RP.☆LK
エスパーダ～逆立ち	⇨LK	スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ	横移動（またはジンガ中に）LK+RK.LK+RK⇙LK+RK⇘LK+RK
ジラール	⇨➡RK	トロバオン	横移動（またはジンガ中に）RK.LK
ジラール～バイシャシュタール	⇨➡RK.LK	アカタール・ケイショ	横移動（またはジンガ中に）RP
ジラール～アーウトシュタール	⇨➡RK.RK	逆立ち～パラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ	逆立ち中にRK.LK+RK
ジラール～しゃがみ	⇨➡RK⬇	逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち	逆立ち中にLK⇦
しゃがみ～逆立ち	しゃがんだ状態から⇘LP+RP	逆立ち～レフトパンチ	逆立ち中にLP
ドゥプロ～逆立ち	しゃがんだ状態から（または立ち上がり途中に）LK+RK⬅	逆立ち～ライトパンチ	逆立ち中にRP
メイオシュタール	立ち上がり途中にRK	逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち	逆立ち中にRP.RK⬅
ラードシュタール	立ち上がり途中にLK	逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール	逆立ち中にRP.RK.LK
座り～メイオシュタール	座り中にRK	逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち	逆立ち中にRP.RK.LK⬅
アヴァランシ・キャンセルキック	座り中にLK+RK.LK	逆立ち～レフトパンチ～ハスティラ・エ・シバタ	逆立ち中にLP.LK.LK
コンビナソ・アヴァランシ	座り中にRK.LK+RK	逆立ち～ヒラターニョ	逆立ち中に⇧LKor⇧RK
		逆立ち～ヒラティーニョ～座り	逆立ち中に⇧LK⬇or⇧RK⬇

最近の若者風!?
ファラン





近距離戦においては上位クラスを位置するファラン。攻撃連携も手数で勝負だ!

担当：キャサ夫

コマンドは、前回の紹介で10連を除いたものはすべて紹介した。これで街でも結構遊べるようにはなったんじゃないかな?しかし、ひとくせもふたくせもあるファラン。

技の最後にフラミンゴになってみたり、足位置が変わったりと多種多様。今回はそんな癖だらけのファランの攻撃連携を参考までに説明していこう。



オレを操ることができるか?アン!?

通常技にも掘り出し物あり!

ファランの基本性能、これはほかのキャラクターと異なった部分は少ない。

⇩RP入力のアッパーはカウンターでないと浮かせることができない、といったパワー不足部分もあるが、対戦においては欠かせない技。

通常技で優れているものはトーキック(⇩RK)。パンチの攻撃スピードと比べるとさすがに劣るが、かなりの早さで技を出せる。しかも、技判定も中段攻撃となっている。中間間合いでは重要な武器となる。

ファランの唯一の欠点、それは全体的にいえることだが、下段攻撃の貧しさが挙がる。通常技に関しても素早く出せる下段攻撃がなく、通常の足払いなどは一度しゃがんだ状態からでないと出すことができない。

ここらへんが後々弱点となってくる部分と現時点で考えられる。

ノリ(気分)とスピードで勝負!!

主軸となる技、それはやはり攻撃発生の早い優れた技ジャブ(LP)になる。このジャブからはWジャブロー&ハイキックとワンツーサイドキックという二つの技を出すことができ、これらの技は2発のパンチのあと下段と中段の二択となっている。

近距離、中間距離とわりと多種多様な場面で使っていくことができる。

ただし、欠点も1つ。技判定としては2発の上段から中か下となっているが、下段のほう(Wジャブロー)がヒットした場合に連続でハイキックへつながり、ダメージを与えることができるが、出すときは先行入力でないとハイキックまで出ない。つまり、下段をガードされるとスキだらけになってしまうのだ。

だからできるだけ闘い慣れた相手には中段7割、下段3割といった使い方をするといいだろう。

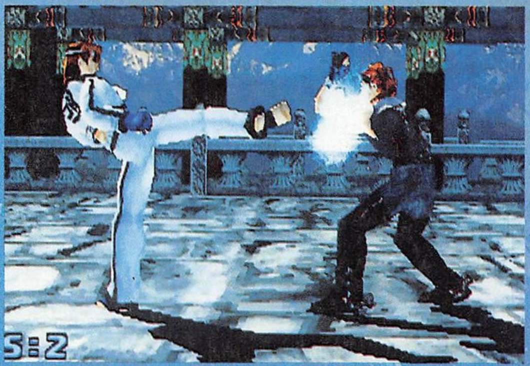
相手が下段を警戒してしゃがみガードする。そこを狙ったのがフローチャートLPから派生している各固有技。

まあ、いろいろ技が並んでいるが、真に重要性の高いものは**アッパー、横移動、投げ**が挙がる。

アッパー、横移動はジャブのあとに暴れてくるときの対処と捉えてもらいたい。これは相手の技との相性にもよるが、ほとんどの場合読み勝ったことになる。また、投げはジャブからの中段を警戒したものを投げる。

ファランのここの部分の攻撃連携は止めるのが難しい。つまり、闘い慣れている相手は立ちガードで固まりがちになるのだ。そこが狙い。

ちなみに投げを狙うときは、1回ダッシュしてからでないと届かないので難しい。コブラバイトスローならコマンド上ダッシュと関連しているので、慣れないうちはお薦め商品になる。



レフトキックコンボからの右構え。



反撃してきそうなときはスピンキックで決まりだ!

ここからが攻めの本番だ

ジャブ派生からの攻撃連携は先ほどのとおり。鉄拳でありがちな攻撃だ。しかし、ここからがファランの本番。

右掛け蹴り(⇩RK、RK)、レフトキックコンボ(LK、LK、RK、RK)で右構えになる。

このときに考えなくてはいけないのが相手が取る行動。反撃にくるか、ガードで固まるかだ。フローチャートの右構え内の技は、この問題に対処した優れた技だ。

スピンキックはどちらの問題にも対応していて、反撃にこられても直線的な技なら移動しつつ背後からカウンターで蹴りがヒットする。もしガードされてもガードを崩すことができ、そこからさらに投げと打撃の2択へ移行できる。いずれにしても出して損はない技だ。

相手が反撃、または投げを狙って不用意に近付いてきたとき。このときは残り2つの技が抜擢。攻撃発生が早く、大ダメージを与えるチャンスだ。

プラズマブレードなら空中コンボを決めることができ、ライトリバースキックは状況に応じた使い方をすれば、レフトフラミンゴへ移行することができる。

フラミンゴはできるだけレフトを意識して…

レフトフラミンゴフェイントとあるが、この状態は技からの派生でも移行が可能。例を挙げると、ライトリバースキック1発止めレバー前や、右構えからの左掛け蹴りだ。

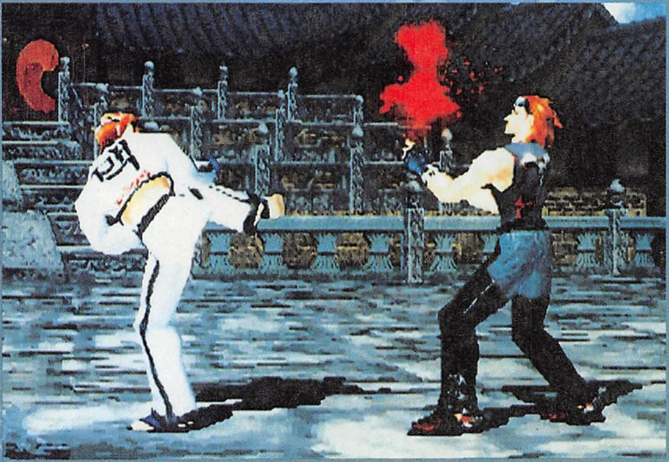
なぜフラミンゴ状態はレフトを優先するのか?それは単純なことで、レフトからでないとフラミンゴキックコンボを出すことができない、というのが理由。

基本的にそれ以外の使える技はライト、レフトでコマンドが左右対称になっているので、キャラの状況を把握できればいつでも出すことが可能

だ。

で、フラミンゴ状態からの攻撃だが、これもやはり2択をできるだけ仕掛けるようにする。基本は中段技のレフトヒールと、下段技のライトスイープが挙がる。フラミンゴ状態になると読まれていなければ、単純な2択攻めとなるはずだ。

さて、フラミンゴから状態を右構えにすることも可能。右構えの流れを作るなら、レフトヒール、ライトバックブローがいいだろう。ちなみにライトソバットを出せば、そのままフラミンゴの状態で右構えに移行できるが、硬化時間、技判定を考えるとあまりお薦めできない。


ライトキックコンボ3発止めでフラミンゴ状態にするのも可能。

起き攻めは前足刈りが一番

ダウンを奪った際、何をすればいいのか?この問題はすべて前足刈り（⇧RK）で解消。前足刈りは、起き攻め兼追い打ちといったところ。ダウンしてそのまま寝ている相手にも追い打ちでヒットし、起き上がり攻撃を出してきた場合でも、それを潰すことができる。しかも、潰したときは相手が横or後ろを向いた状況になり、背後投げが確定して決まるのだ。

基本的に前足刈り自体の攻撃力は低いが、確実にダメージを奪えることと、カウンターヒットしたときのことを考えると、断然使える技といえよう。

ちなみにファイアークラッカーでも起き攻めは成り立つが、相手が動かないと当たらないため、ある意味バクチ要素が高くなっている。たまにはいいかもね。

ここが重要「空中コンボ」

鉄拳重要事項、それは相手をいかに浮かせ、そこにどれだけのダメージを与えることができるかだ。そのときに必要とされるのが「空中コンボ」になる。

ファランの技で相手を浮かすことができるものは次の4つ…。

- ●右アッパー（⇘RP）
- ●ファイアークラッカー（⇩RK、RK）
- ●ライジングブレード（⇨☆⇩⇘RK）
- ●プラズマブレード（⇨RK、RK）

これらがヒットすれば無条件（ファイアークラッカーは1発目カウンター時のみ）で相手を浮かすことができる技だ。各技で空中コンボが異なる。ここがファランの楽しいところだ。では、個々に紹介していこう。

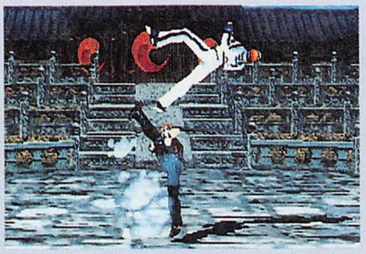
右アッパー、ファイアークラッカー後のコンボはお手軽となっていて、レフトキックコンボでOK。いずれかの技がヒット後、LKを連打しているだけでかってに空中コンボになる。ダメージも急所などに当たれば、体力ゲージ半分を奪うことが可能。

安定してゲージ3分の1のダメージを与えることができるコンボだ。

ライジングブレードのコンボはちょっと特殊。というよりも、空中で技をヒットさせない。ライジングブレードがヒットした場合、ほかよりも高く浮き、落ちてくるまで時間がかかる。

ここでの連続攻撃では確定ヒールエクスプロージョン（ガ


ライジングブレードがヒットして高い高い…。


落ちてきている間にヒールエクスプロージョンを入力。

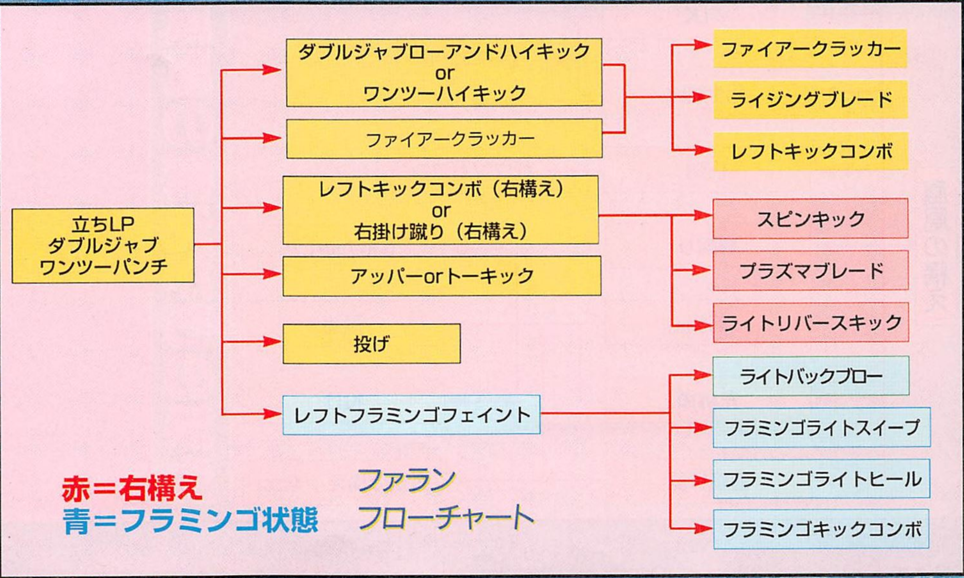

すると、受け身を取られても確実にヒット。結構おいしい。

ード不能技）がお薦め。着地後、受け身を取られて横転しても踵落としにホーミングがかかり、絶対にヒットする。このコンボの威力も高く、ゲージ半分弱は奪えるぞ。

ただ、注意点が1つ。ライジングブレードの硬化が解けたと同時にガード不能技を入力すること。でないと、牽制起き上がりキックで避けられることも…。

プラズマブレード後はちょっとマニアックなコンボをお薦め。技名だけで説明すると、プラズマ→左アッパー→ワンツーパンチ→ファイアークラッカー。

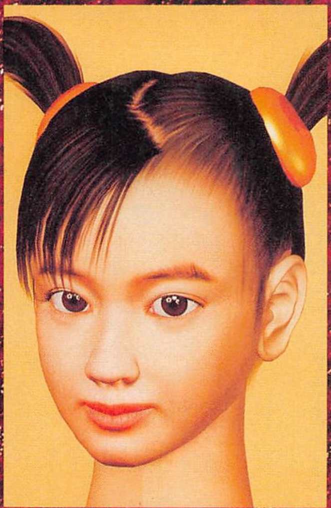
これが一連の流れ。プラズマブレードが右構えから出すため、その後の左アッパーを当てるのが難しい。タイミング的にはちょっと遅らせて入力するのがコツ。あとは素直に先行気味で、コマンドを入力していけばうまく行くだろう。



鳳凰からの2択で攻めろ！

リン・シャオユウ

シャオユウには強力な連携技による2択攻撃や風神ステップに代表されるような屈みダッシュを活用した2択攻撃はないが、ほかのキャラにはない非常に特殊な鳳凰の構えを使った攻めや横移動技を使った闘い方をメインにできる。
そこで今回は鳳凰の構えを使った具体的な攻めの組み立て、並びに攻撃の起点となる立ちLPから派生するこちらに有利な連携の流れについてを考えていこう。



上・中段攻撃を避けつつ攻撃できる鳳凰の構えを有効に使って相手を惑わせよう!!



担当：伊勢猫

攻めの基本

シャオユウのLPはリーチこそ短いものの、攻撃発生時間に関しては遅くないので普通に使っていって問題はない。
さて、下のフローチャートを見てもらえば分かるとは思うが、立ちLP後に優位な状態で出せる技の数は実はそれほど多くない。これらの中で基本となるのは雀連手で、これであれば相手が立ちLPやアッパーで割り込もうとしても潰すことができる上に、そこから相手を押していくこともできる。これに対してしゃがみで対処してくる相手には中段判定で発生の早い、挑打華蘭（アッパー）を使っていく。



ヒット時に相手は浮いてくれないが、使えないわけではない。

これ以外では選択肢として投げも入れてはあるが、これは相手がしゃがみLPや出の遅い技で割り込みをかけてきた時にそれをすかしたり出かかりを投げることが目的で、立ちLPやアッパーなどでの早い技に対しては一方的に負けてしまう。ちなみに、ガードに徹している相手に対してはコマンド投げの孔雀跳腿以外ダッシュしてから投げを入力しなければ投げられない。
また、活面脚と上歩掌拳のふたつに関しては上段攻撃を避けつつ攻撃する特性があるので、こちらの連携に対して立ちLPで割り込みをかけてくる相手に対しては選択肢のひとつとして十分に使っていけるので覚えておこう。



上歩掌拳などは相手の上段攻撃をすかすことができる。重要！

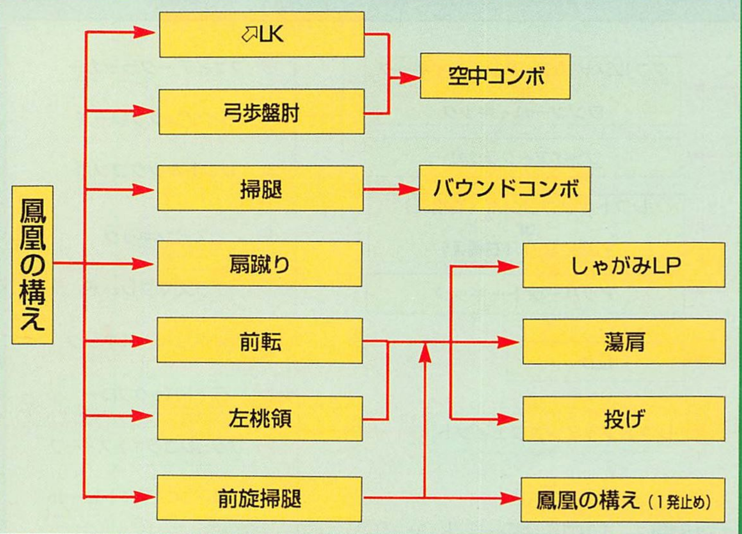
どこで使う？

シャオユウの特徴ともいえる鳳凰の構えだが、いざ自分が使ってみるとなるとこれがなかなか難しい…。
さて、鳳凰の構えの性質的なところをもう一度確認しておくと、上段攻撃や一部の中段攻撃に当たらなくなり、各種浮かし技と扇蹴りとで相手に2択攻撃をしかけることができる…といったところがその基本。しかし、実際には下段判定の攻撃に対してなどは完全に無防備で潰されてしまうことも多い。じゃあ具体的にはどのような場面で使っていくのがいいのか？というと、連携や硬直の長い技をガードされ、相手側に攻撃の主導権が移って攻めてくる瞬間こそがその場面。これであれば相手の攻撃を鳳凰の構えで避けつつ、その戻り際へと攻撃を継続しておこなっていくことができるようになる。
とはいってもそれを読まれていて落葉やディバインキャノンコンボといった強力な下段攻撃を置かれた場合には一方的に負けてしまうので、相手によっては挑打華蘭で牽制しながら使い分けること。

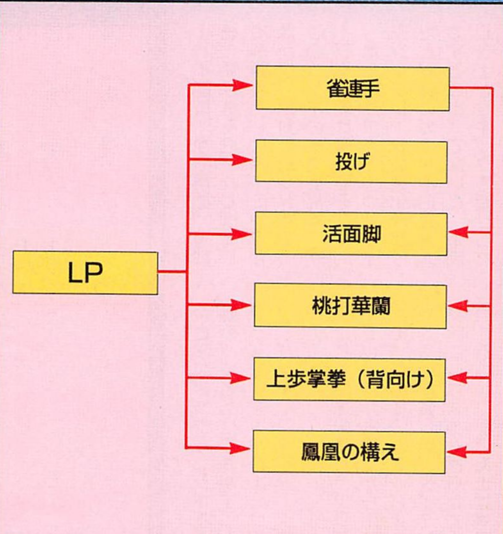


相手が反撃してくるポイントで鳳凰の構えを取って反撃する。

鳳凰の構えからの派生



立ちLPからの派生



鳳凰の組み立て

鳳凰の構えを取るタイミングが分かったならば、次は具体的な攻撃の組み立てについて考えていこう。

まず、鳳凰の構えからの基本となる攻撃は弓歩盤肘と扇蹴りの中・下段の2択攻撃で相手との距離が近い場合には弓歩盤肘を攻撃判定発生の早い⇩LKに置き換えることが可能で、ヒット時には空中コンボ（囲み参照）を狙っていける。ただし、扇蹴りはガードされると反撃確定な上に、密着した状態で出すと出かかりモーションにアッパーなどの浮かし技がヒットしてしまう危険もあるので、ある程度は離れた間合いから蹴りの先を当てるような感じで出していくように注意すること。

これ以外の選択としては左桃領後にしゃがみ状態になることを利用して、蕩肩と投げとで2択攻撃をしかけることもできる。しかし、これはあくまでも相手がガードしていた場合のことであって、相手が立ちLPやアッパーで割り込みをかけてくる場合、投げは一方的に負けてしまう上に蕩肩もアッパーに対しては負けてしまう。これを回避する手段としてはしゃがみLPを出して相手の立ちLPやアッパーを潰すといった連携もあるにはあるが、しゃがみLPを相手がガードしてしまうと投げ間合いから相手が外れてしまうため投げにいく場合はダッシュしてから入力する必要がある。

前転に関しては鳳凰の構え中から相手との間合いを詰められるので、そこから左桃領と同じように2択攻撃も十分に狙っていける。また、前旋掃腿については相手をダウンさせることはできないが、扇蹴りよりも攻撃判定の発生が早い上に、1段止めであれば鳳凰の構えからの2択、仮に2段とも出し切ってしまってもさらに左桃領と同様の選択攻撃を相手にしかけられたりと、こちらに有利な状況を作り出せる技なので選択肢のひとつとして覚えておこう。


密着状態ではアッパーなどで浮いてしまうので要注意!!


左桃領後のしゃがみ状態を生かして、蕩肩での浮かしを狙っていく。

追い打ちと起き攻め

追い打ちについては以前の本誌ですでにいくつか説明済みだとは思うが、おさらいの意味も込めてもう一度確認していくことにしよう。

シャオユウの技で追い打ち判定がある攻撃はいろいろとあるが基本となるのは、

- ●掃腿（しゃがみ途中LK）
- ●里合腿（⇨⇨LK）

のふたつがそれとなっていて、掃腿と里合腿のどちらも相手が前、後転を出していた場合にはさらに追い打ちをかけることができる。

具体的に掃腿の場合は起き上がり下段キックがヒットした際と同じように少し高く浮き上がるためにそこからバウンドコンボ（囲み参照）を追い打ちとして入れていくこともできる。ただし、しゃがみ中LPで掃腿を出した場合のみ限定となる。もうひとつの里合腿に関しても前、後転時にヒットすれば虎尾脚がコンボとして成立する。しかも虎尾脚の場合は相手が起き上がり攻撃を出してれば通常のカウンターヒットと同じように相手が横を向いてくれるので左方向に横移動して裏側へと回り込んでガード不能にすることもできたりする。

これ以外としては、追い打ち判定自体はないものの双壁掌や前壁架横架推掌などといった連続した中段判定を持っている技を重ねるのもいい。


相手が動かない場合はダウン状態にヒットして距離が離れるが…


前転や後転をしてくれれば浮き上がるので空中コンボを狙える。

空中コンボ改訂版

シャオユウの技でヒット時（カウンター以外）に相手を浮かせて空中コンボを狙うことができる固有技は、

- ●蕩肩
- ●背向け～虎尾脚
- ●背向け～跳弓脚
- ●鳳凰～弓歩盤肘
- ●鳳凰～⇩LK

の以上5つがそれとなっていて、これら5つに関しては基本的には同様の空中コンボを決めることができる。ただし、相手に背を向けた状態になってしまう跳弓脚と蕩肩に関しては、初めの上歩掌拳部分を背身撃1段止めに置き換える必要がある。また、弓歩盤肘・超遅で相手を浮かせた場合のみ上歩掌拳の代わりに蕩肩で拾うこともできる。

これ以外では先にも紹介した受け身不能技を利用したバウンドコンボを狙える技は、

- ●起き上がり下段キック（足が相手方向近距離）
- ●鳳凰～掃腿
- ●弧月閃（カウンターヒット）

の以上3つがそれで、ここからバウンドコンボを決めることができる。また、蒼空砲がヒットして相手がダウンした場合にも里合腿でバウンドを拾ってから虎尾脚といったバウンドコンボを決めることができるので狙っていこう。



蒼空砲ヒット後は里合腿→虎尾脚がバウンドコンボとして入ってくれる。

●双壁7段



まずは浮かせた相手を上歩掌拳～背向けで拾っておいてから…、



背身撃の1段目RPをヒットさせて背身撃を1回止めて…、



再度、背身撃の2段目までを出しつつ正面へと振り向く。

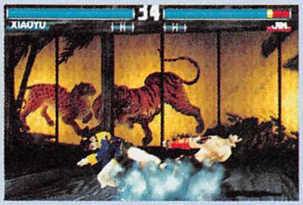


後は硬直が切れる瞬間にダッシュ入力をして双壁掌でフィニッシュ！

●バウンドコンボ



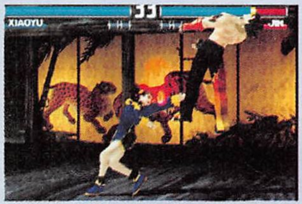
特定の技で相手がダウンしたらレバーを下に入れっぱなしでLK、RP…、



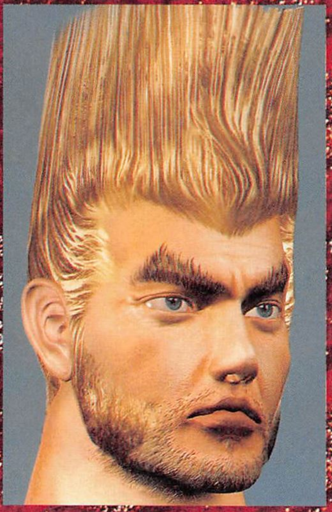
受け身不能でバウンドした相手を掃腿で拾うことができるので…、



掃腿背身撃の2段目までがヒットして相手が空中へと浮き直してくれる。



基本と同様に背身撃2段止めで刻んでから、双壁掌へと繋げていく。



二択は強力!されど布石が大切!

ポール フェニックス

基本は変わらず狙うは落葉、右飛天。(逆)崩拳ステップを活用せよ。



担当：C・LAN

今回からやっとという感じで鉄拳3も本格始動。んで、ポール。基本的には鉄拳2と同じとはいってもそこはそれ。前後の細かい動きがやりやすくなっていたり、新技はもちろん起き上がりの攻防や継承技の性質などにおいて細かい違いはいくらでもある。

ポールは何を狙うキャラか

「ポールといえば…」という技を一つ挙げるならばそれは崩拳だろう。事実カウンターならば相手の体力を半分ほど奪う恐ろしい破壊力を持っている。しかし崩拳は前動作のステップがあり、当たると痛いのでどうしても警戒されてしまう。実際に街で対戦を行ってみるとほとんど当たらないはずだ。無理矢理出そうとしても「ヴォ～」といいながらカウンターをもらうポールの姿を見ることになるだけだろう。

そこで崩拳は相手の技の空振りに叩き込む以外はあくまで真の狙い、落葉への布石として考えよう。

崩拳がガードされてしまうということは、相手は立ちガード。下段もしくは投げならば成功するわけだ。

鉄拳2では崩拳ステップの直後はしゃがみ状態だったため、すぐに出せる技は限られていたが、今回はレバーを離せば立ち状態になる。つまり円滑に落葉が出せるのだ。

これを利用して、崩拳ステップで相手に接近して落葉という連携が非常に有効な一手となる。

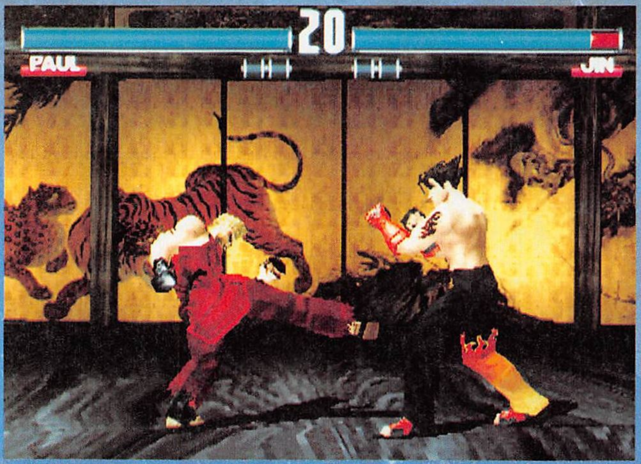
ただしやみくもに崩拳ステップで滑るのではなく、相手の技をガードして間合いが離れたときなど、「自分のターン」をしっかり把握して潜り込むことが大切。相手がそれに対応してくるようなら、そこで初めて崩拳も混ぜてみる、というふうに、相手に合わせて動きを変えていこう。



崩拳ステップで潜り込んでから…、



落葉。今回はこれが円滑に出せる。こりゃでかい。



落葉がスカール。こうならないためにも布石を敷いておくことが必要。

近距離戦での心構え 我慢を重ねて本命を繰り出す

近距離戦でのポールの狙いも最終的には2択である。下段の落葉、そして中段の浮かせ技右アッパーと右飛天脚で2択をかける。だがこれにも布石が必要だ。落葉は確かに強力だが、鉄拳の対戦はターンがはっきりした、いうなれば「技のキャッチボール」である。相手のターンのときは無理に手を出さず、バックステップで間合いを離して相手の出方を見るというのがセオリー。ワンパンを当ててイニシアチブをとったからといって、そこで2択をかけても下がられて落葉も右飛天脚も届かずに終わるのがオチだ(一応最速ならばガード以外の選択肢はないが)。

そこでワンクイックで間合いを詰めて2択にいったり、しゃがみパンチで葉桜を装填など、ダイレクトに2択にいくのはあくまで相手がそこにいてくれる場合に限定しよう。前述の崩拳ステップもいい。

浮かせ技のアッパーは右飛天脚と比べ、スキが小さい分リーチが短く、また相手がしゃがんでいるだけでは後方にのけぞるだけで浮いてくれない。リスクも小さいぶんリターンも小さいのでそこを考えて使い分けていこう。

基本技を侮るなかれ

基本技では出の早いLPとその派生技ワンツーパンチが使いやすく、そこに目が行きやすいが、他にも使える技が結構ある。そんな中でオススメしたいのがいわゆる生蹴り、RKである。

前作に比べて格段に発生が早くなっており、なんと右アッパー以上。もちろん鉄拳ゆえ、しゃがみパンチなどの低い攻撃にも勝てるので、LPでは届かないような間合いではトーキックやミドルキック以上に信頼がおける技だ。

また、形の変わった左アッパーもオススメ。リーチが長く、発生も早いので牽制に有効だ。



RK。ただの蹴りだが出も早く非常に強い技。

こうして基本技で押していけば、本命の落葉や右飛天脚がより当たりやすくなる。刻んで相手の動きを制し、ここぞのタイミングで2択をかけにいくのだ。

葉桜からのディレイ連携

今回葉桜からの連携にディレイがかかるようになっている。主に狙うはディレイの崩拳である。鉄騎は当たれば落葉などで追い打ちがかかるのでぜひ当てたいのだが、いかんせん発生が遅すぎるので実戦で決まることはまずない。

鉄拳2では、葉桜連携は立ちガードして様子を見て、少し間があったら下ガード、という方法で簡単に回避されたが、ディレイをかければその裏をかくことになるので効果てきめん。葉桜自体の硬化もこれまでよりも短くなっているので、葉桜止めを何度か見せてから鉄騎というのもいいだろう。逆崩拳ステップLKか

らの旋桜シリーズも同様だ。活用すべし。


葉桜から少し待って…、


崩拳!!ディレイタイミングはわりと短いので注意。

手数の多いキャラへの対処法

意外に苦戦するのが、手数が多いキャラや強引に手を出してくる相手。遠くで勝手に暴れているゴルドなども非常にやりにくい。二択にいってもなぜか最速のパンチなどで反撃され、崩拳ステップで潜ろうにも止められてしまう…。そんな場合は二択などはあまり考えずに、少し間合いを離して双飛天脚や三宝龍で切り込んだり、前述のRKや返し投げなどが有効だ。スキの小さい技、当たりの強い技を早めに置いておけば、こういった相手は逆にやりやすくなる。そして動きが止まったらチャンス。あせらず冷静にペースを握るのだ。

空中コンボと起き攻め

ポールの空中コンボは浮かせて刻んで①崩拳②落葉③双飛天脚などでしめるのが基本形。ダメージは特に高いわけではないが安定度は高い。

今回新たに可能になった空中コンボとしては、

●浮かせ技→LP→旋桜鉄騎

(旋桜崩激)

というのがある。拾うタイミングが難しく、早すぎると逃げ旋で相手は浮きなおさず、遅すぎると受け身を取られる。旋桜崩激を使う場合はディレイをかけること。

さらに難しいが、鉄騎を当てた後も旋桜鉄騎で拾うことができるぞ。

しかしながら安定性も含めてオススメしたいポールの空中コンボは、LPもしくはワンツーパンチからの双飛天脚。なぜなら、この後のあびせ蹴りがほぼ確定するからである。

ほぼ、というのは回避法が非常に限定されているためだ。最速であびせ蹴りを出せば、相手が起きようとしても当たり、寝っぱなしなら補正がからず大ダメージの追い打ちになる。受け身を取ってもそれが時計回り方向ならばカウンターでヒット、そのバウンドに右ローも当たる。

唯一の回避手段が反時計回りの受け身。つまりポールが1P側ならば相手の受け身方向は上(パンチ)、2P側ならば下(キック)になる。これをやられるとポールは背中を向けてしまうが、相手が手を出せばこちらの振り向き蹴りがカウンターヒットする。今のところ狙って損はないのでガンガンいこう。

正確に受け身を取られるようになってきたら、そこで初めてあびせ蹴りをやめ、受け身を取ったところに二択をかけにいくといいだろう。

これ以外の起き攻め技としては、超安定のシットスピンを始め、瓦割りや鉞打ちなども使える。バクチを打つなら落葉や崩拳を重ねてみてもいいだろう。

この中で忘れてはならないのが岩石割り。判断して、というよりは少し読みの要素が入るが、相手が寝っぱなしであれば即座に狙いにいこう。

今回はこれに避けが加わってより複雑になった起き攻めだが、その根底に流れるものはこれまでと同じだ。避けは特に回避キックに強いので、多用されるようなら避けも狙ってみよう。タイミングがぴたりと合えば通常の起き蹴りをかわすことも可能だぞ。


浮かせた後は双飛天脚でガンガンっとね。


あびせ蹴りで追い打ち。受け身方向を間違えるとカウンターで痛えぞ。


反時計回りに受け身されるならあびせ蹴りをやめて二択へ。

裏疾風カウンターは回避可能でありまして…

カウンターならば相手を崩し、右飛天脚で再度浮かしが狙える裏疾風。パンチの下から潜り込む性質もあり、上段攻撃で派生が遅いわりにはなかなか使える技です。

しかし、実は裏疾風カウンターは回復が可能なのです。

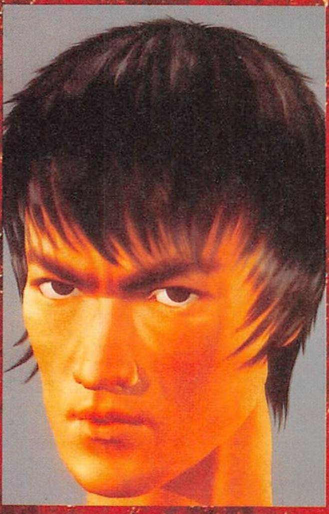
以前レバガチャで回復可と書いてしまいましたが、あれは真っ赤なウソでした。ウソとは赤いものなのか?という疑問はさておき、あれは忘れてください。これから書く回復法と偶然重複してしまったのだと思われます。

ではその回復法とはなんぞや?というお話になります。それは至って簡単。レバーを前に入れっぱなしにすればよいのです。これは仁の羅刹門も同様ですが、こちらは回復するだけでその後の右飛天脚のオートガードまでは約束されていません。仮に回復できても落葉と右飛天脚のきっつ～い二択にいけるわけですね。ここで動揺していたポール使いの方たちはほっと胸をなで下ろすわけです。よかったよかった。

●ワンパンヒット後の行動

- LP
  - →最速2択
  - →ダッシュ2択
  - →崩拳ステップ
    - →崩拳
    - →落葉
    - ※2択
      - →投げ、落葉
      - →右アッパー、右飛天脚
- 下LP
  - →立ち上がりRP、RK
    - →止め ⇨ガードされると危険
    - →鉄騎
    - →ディレイ崩拳
  - →葉桜
    - →止め ⇨ガードされると危険
    - →鉄騎
    - →ディレイ崩拳
  - →ダッシュ2択
    - →止め ⇨ガードされると危険
    - →鉄騎
    - →ディレイ崩拳

ひょっとして、いけてるんじゃない!?
フォレスト ロウ





強力な中段技で押して押してそこに下段のドラゴンテイル。それが親子二代の基本戦法!

担当：キャサ夫

キャラクターの基本性能としても、かなり優れたものを持っているフォレスト・ロウ。下段技も数を数えれば少ないが、威力の高い中段技を多く持ち、ほかとのハンデを補う。数少ない下段技も攻撃スピード、攻撃力ともに申し分はない。ゆえに相手は下段に気を集中し、中段技の的となる。逆にその優れた中段技をガードしようと気を配ると、今度は下段技が…。この闘いの流れがロウの基本戦術となる。

相手を上下に振るのがポイントだ



今回こそオレが頂点に立つ!!

ロウの得意とする間合いは、どちらかというと中間距離を指す。なぜなら、通常技は近距離でもさほど問題ないが、固有技に関しては攻撃発生も早くリーチも長くなっているが、潰されやすいものが多いからだ。

今回の対戦基礎では、まずそれを覚えておいてほしい。

さて、ロウの主軸となる技、それはトーキックが当たる距離。この距離がベストの距離となる。ゆえにトーキックを主軸にしてみました。

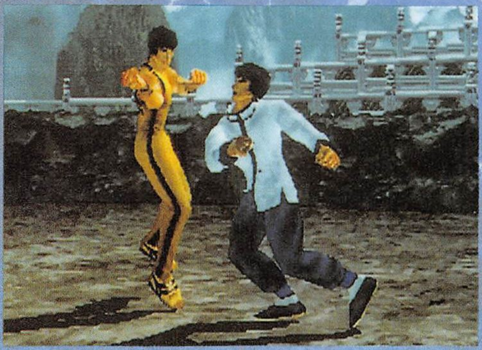
で、そこから派生する攻撃連携は主にフローチャート内のもの。

ドラゴンラッシュ、ドラゴンストームは、ほとんど同じような性質なのでくくったが、どちらかといえばドラゴンラッシュのほうが1発目カウンターヒットなら確実に浮かせることができるのでお薦め。ストームのほうは2発目が下段なので、体力を削りたい人にお薦めだ。

トーキック後は基本的にこの2つの中段技と、下段攻撃のドラゴンテイルで2択を仕掛ける。ドラゴンテイルはこの間合いだと、バックステップでスカされる恐れがあるが、絶対に必要な攻撃連携なので使わないわけにはいかない。

また、シットストレートレフトサマーだが、これは完全なカウンター狙い。別にドラゴンテイルも反撃をかわす性質がある。だが、反撃してきたところをシットストレートレフトサマーがカウンターヒットした場合、浮かすことができ、空中コンボも決めてゲージ半分を奪うことができる。このダメージの差が使い分けの理由だ。

では、その反撃を逆手に取った連携も紹介しよう。



フェイクステップ（当て身）が成功。

▼



そうしたら確定トラップレフトサイドキックを決め！これが一番お薦めだ。



フェイクステップが失敗しても、バックステップで間合いを離す。

フェイクステップという、上・中段パンチのいなし技（当て身）なのだが、これがわりとお薦め。ワンツーパンチ、トーキック後のパンチ系の反撃をいなし、成功したらトラップサイドキックを決めるのだ。ちなみにサイドキックはいなし後確定。ダウンも奪え、一番ダメージも高いものとなる。フェイクステップという技は、基本は当て身となっているが、その行動を失敗しても一気にバックステップし、反撃は受けづらくなっているのが利点。相手が不用意に近付いてこようものなら、その後フェイクステップブローを出すとなおさら良しだぞ。

ワンツーパンチ、トーキックからの「しゃがみ」という行動。これは様子見という意味も兼ねた動作で、相手が固まりがちか暴れがちかを判断する。しゃがみ動作をとるときは、確実に自分の流れにしたい場合しゃがみLPでもOK。で、しゃがみ状態に移行した状況からだが、基本的には中段と下段の2択を仕掛ける。トーキックなどもあるが、本当だったらカウンター狙いのアッパーをお薦めする。下段ではスライディングだ。

もう1つ、相手が固まったと確認したらサマーソルトフェイクがいいだろう。サマーと見間違え、手を出してくるところが狙いになる。

とまあ、簡単なロウの基本戦術となるわけだが、とにかく相手の裏を読むということが重要になる。

では、次に勝利への鍵となる空中コンボ、起き攻めを説明していこう。

親父譲りの起き攻め

空中コンボなどでダウンを奪い、相手が受け身を取らなかった場合に生じる「起き攻め」。これは基本的に鉄拳2のときから、これといった変化はない。

つまり、中段のライジングトーキック（⇩RK）と下段のドラゴンテイルで起き上が

りを潰しにかかる。この2つはあくまでも起き上がり攻撃対処技。


◇RKで浮かせ狙い。蹴り起きに合えばいうことなし!!

or


まあ、たまにはガードされることも…。男には挑まねばならないときが…。

起き上がりで、そのまま寝ている相手にはスライディングがお薦め。こちらのほうが起き上がり攻撃も潰せるので、追い打ち兼起き上がり攻めになっている。しかし、空中コンボでゲージ半分を奪うことができるチャンス狙いも必要だ。


大安定のスライディング。速攻回復のみガード可能。でもこの強さは本物！

起き攻めではないが、特殊な対処法も一つ。鉄拳3から新たに加わった下段いなし（当て身）なのだが、相手が起き上がり下段攻撃を出してくると思ったときに使用。すると、それをいなすことができ、そこからさらに…。この先は次号で公開だ！

空中コンボはサマーだけではなくなった(ちょっと進化)

相手を浮かせることができる技は主に4つ。ドラゴンラッシュにシットストレートレフトサマー、ハイキックライトサマー、そしてアッパーが代表的だ。一応、サマーソルトフェイクやサマーソルトでも浮かせることはできるが、今回はあくまでも実用性のあるものを紹介させてもらう。

●アッパー

まずは一番回数の多いアッパー。決まって相手が浮いたら、レバーを右上に入力してRKを連打。すると、サマーソルトがヒットし、次にLKを入力すれば2発目のサマーがヒットする。分かりやすくいうと、アッパーからのダブルサマーだ。

コマンド入力も非常に簡単で、ゲージ3分の1を奪うことができるお手軽コンボだ。


アッパーで浮かせた際は、レバーを右上へ入力して…。


RK連打でサマーコンボ。これなら僕にもできるって感じ。

●シットストレートレフトサマー

1発目のパンチがカウンターヒットすると、浮かすことができるこの技。ここからももちろん空中コンボを決めることが可能。

これもまたアッパーと同じ要領になるのだが、浮かせたあとにダブルサマー。入力などのコツもアッパー後とは変わらないので、これもまたお手軽コンボの一つ。

●ハイキックライトサマー

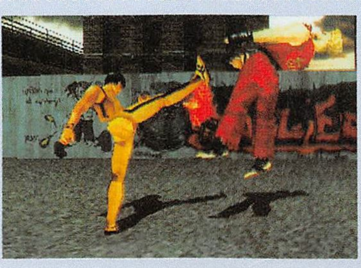
ポールの落葉ガード後など返し技として使える技がこれ。ハイキックがヒットすれば必ずサマーまでつながる連続技。もちろんこのサマー後も空中コンボが可能。

今回紹介する中では、一応一番テクニックが必要とされるコンボ。でも、結局はボタン連打でOKなので心配無用。まず、サマーがヒットしたらRKを連打。すると、落下してきた相手にトーキックがヒットする。そのあとは普通にドラゴンストームを入力すれば、3発続けて連続ヒットする。

段数が多い分コンボがカッコイイし、与えるダメージもゲージ半分と申し分ない。ぜひとも決めてもらいたいコンボの一つだ。


落葉ガード。こりゃチャンス。ハイキックライトサマーだ。

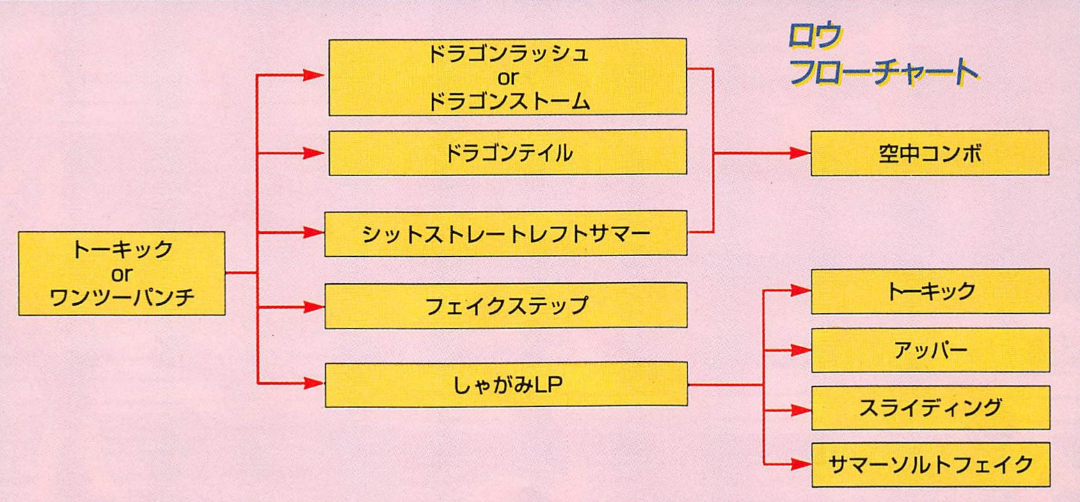

確実にサマーがつながり、ここでRKを連打していると…。


トーキックがヒット！そこからさらに…。

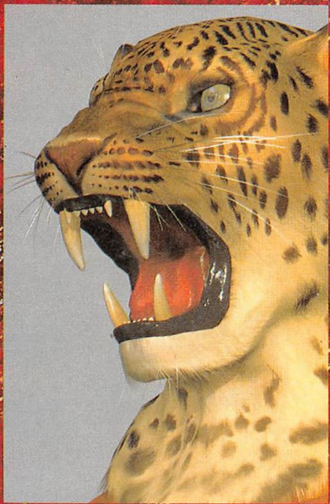

ウス、ウス、ウスとドラゴンストーム連続ヒット。か、かっこいい。

●ドラゴンラッシュ

1発目がカウンターヒットならば、必ず3発ヒットして最後に浮かせることができる。このあと、アッパー→立ちパンチ（LP）→ドラゴンストーム。といった見栄えのするコンボがあるが、ここもやはりダブルサマーが安定かと…。ダメージは、どちらもさほど差はないが、お手軽度からいってもサマーがお薦めだ。



『三島製作所』所属だ! キング



中間距離は充実しているが、近距離が苦手なキング。うまく技を組み合わせることが重要だ。



担当：S.HO

打撃に付き合うな

全体的に技のスピードが遅いキングは、接近戦でゴリゴリ押すというような闘い方は向いていない。また、近距離での打撃合戦にも強くはないので、手数の多い相手にはじっくり待つようにしないとだめだ。

そこで、今回はキングでどんな技が有効なのかを紹介していこうと思う。

近距離戦

キングにとって一番苦手な距離といっても過言ではないほどキツイ距離だ。

鉄拳2ではワンツーパンチなどを使っていたが、鉄拳3では攻撃判定が小さくなってしまったため、あまり使えなくなってしまった。しかも、パンチのスピードがあまり速いほうではないので、イマイチ信用度に欠けるのだ。

そこで鉄拳3では、レフトストレート→ライトアッパーを使うことをオススメしたい。この技は、1発目がしゃがみパンチで、2発目がアッパーになっている。しかも攻撃発生時間は非常に速く、一発目の攻撃がしゃがみ状態の技なので、相手の上段攻撃をスカすといった能力も兼ね備えているというわけだ。

ラウンド開始時にはもってこいの技だし、ガードさせてからの投げや打撃にもって行きやすい。

この技は出すのが多少難しいので、コツを教えておこう。まず、一発目のしゃがみパンチはレバーを下に入れると同時にLPボタンを押すようにし、次のRPボタンを押すときにはレバーをニュートラルに入れておくようにするのだ。しかもこの動作を素早く行わないと技は出ないのでしっかり練習しておこう。

近距離での闘いは、掌底をガードさせたあとに投げや打撃にいくのが基本的な戦法となるが、横移動を混ぜてもおもしろいだろう。



しゃがみパンチのあとに、



アッパーが出る。

中間距離

近距離とは違い、キングの得意とする距離である中間距離は技も充実している。

それでは使える技を一つずつピックアップすると…、

- ●ミドルキック
- ●ジェイルキック
- ●アリキック
- ●ブルータルサイクロン
- ●893・K
- ●レッグラリアット

といったところだ。

まずはミドルキックだが、これはレバーを斜め前下に入れ、LKを押すと出る基本技なのだが、技の出が速く非常に使いやすい。攻撃が直線的なので避けに弱いが、それ以外では頼りになる技だ。

前作からの継承技であるジェイルキックは、前作同様に中間距離の要となる技だ。

バックステップして相手との距離をとったあと、すかさずジェイルキックを出せば、かなり有効だ。

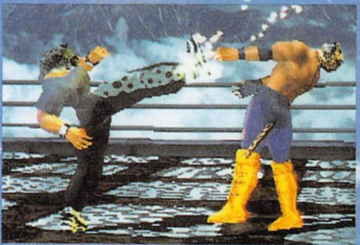
アリキックはガードされてしまうと反撃をくらってしまうが、立ち状態から素早く出る下段攻撃なので使い勝手は



このミドルキックは使える。



バックステップしてから、



ジェイルキック!



掌底のあとなどに、



ブルータルサイクロンはどうでしょう。

いい。2発で止めれば相手は3発目を警戒して反撃をしてこない場合もあるので2発止めがオススメだ。1発目がカウンターであれば、途中でスピニングスマッシュに切り替えるのがいいだろう。

次に新技の、ブルータルサイクロンだ。ヒットすれば連続技であるこの技は威力もあるので使えるのだが、はじめの肘が当たるまでに多少のスキがある。

バックステップから使うか、掌底のあとなどに組み合わせて使えばいいだろう。

893・Kは攻撃発生が速いので意外と中間距離では役に立つ技だ。しかし、技を出し終わると相手に背中を向けてしまうので、ガードされたら振り向き下段パンチ→トーキックというようにフォローを忘れないようにしよう。


わりと出が速い893・K。

最後にレッグラリアットだが、この技は破壊力がすさまじくカウンターでヒットすれば相手の体力の7割は減らすことのできる技なのでぜひ使っていきたい。

上段攻撃なので当たりにくいが、相手が何か技を出していたらいただきなのでうまく狙っていけば頼れる技となる。


カウンターならいただきだ。

起き攻め技

鉄拳で非常に重要である起き攻めだが、キングの起き攻め技は、ナックルボムが非常に有効だ。


下段キックをスカして、


ナックルボムがヒットするのが理想だ。

相手を浮かせてから空中コンボを入れたあと、相手が受け身をとればダッシュして投げにいき、受け身をとらなければ、ナックルボムにいくのが理想的だ。

基本的には起き上がりに相手が動いたら浮かせ技であるライジングトーキックを出すということもある。

また、バックステップから投げコンボを狙うのもいいし、『横移動』で、軸をずらして起き蹴りをかわして攻めるのもいい。

空中コンボ

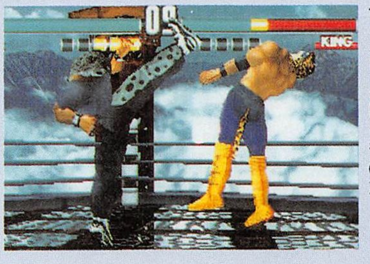
キングの空中コンボは、あまり減るものがないので、厳しいところだ。

ここで紹介するものはあまりオススメできないが一応紹介しておこう。

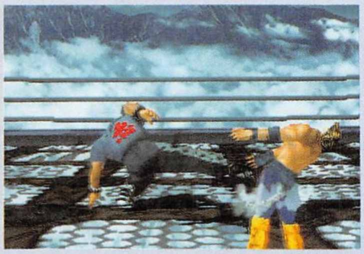
空中コンボの流れは…ライジングトーキック→掌底→アリキック→スピニングスマッシュというものだ。

掌底の前にLPを入れることもできるが、アリキックで拾いにくくなるので、確実にコンボをきめるのであれば、直接、掌底にいくのがいいだろう。

これよりも威力のある空中コンボを発見し次第どんどん使ってみてくれい。


ライジングトーキック。


掌底。

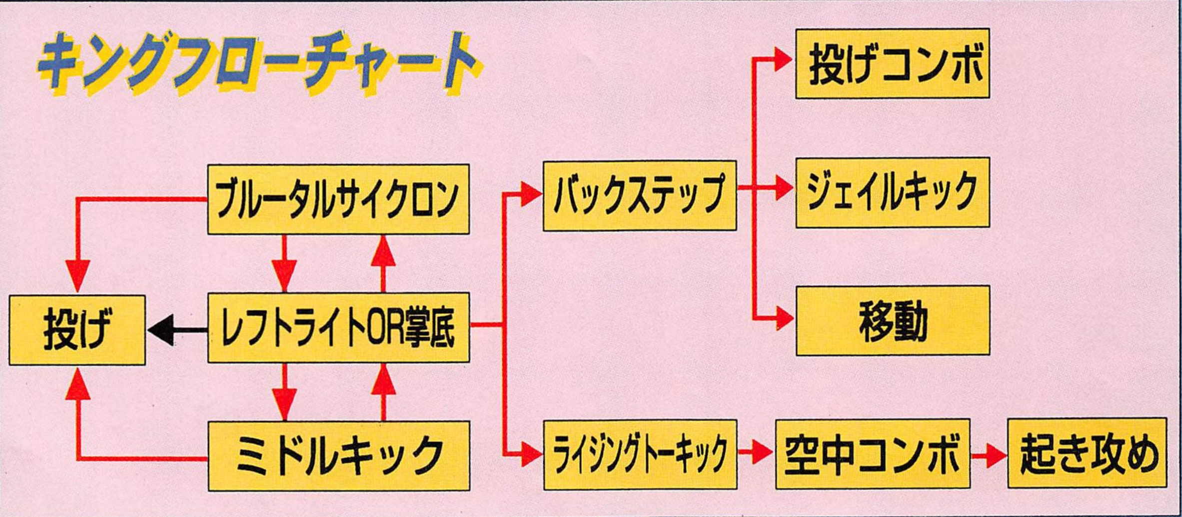

アリキックは空中を拾う感じがいい。


スピニングスマッシュでフィニッシュ。

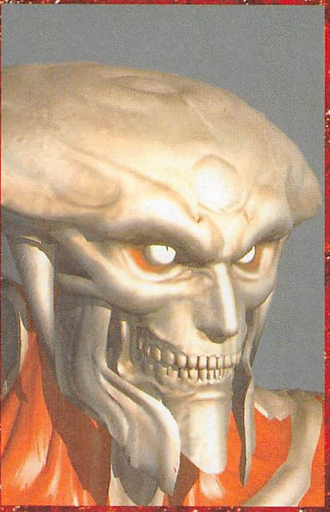
攻撃の連携を考える

いままで紹介してきた技をうまく使って、攻撃の連携を考えていくわけだが、近距離と中距離での技を使い分ければ、おのずと攻撃連携が成り立ってくるはずだ。

フローチャートを作ってみたので参考にしながら、独自の攻撃連携を考えてみてほしい。



卍党健在！
吉光



やればやるほど
ハマるキャラ。



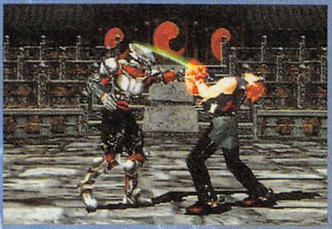
担当：がっちん

今回の吉光の対戦攻略は、まず基本的な動かし方、フローチャート、起き攻め、そして空中コンボだ。

立ちPと下Pからの派生

とりあえず、立ちPからの派生と下Pからの派生を考えていこう。

どちらの技も全キャラ共通で保有している、技の出の早い通常技である。とうぜん吉光も保有しており、ディフェンスや連携の合間にうまく組み込むことによって流れるような連携が可能だ。



立ちPからの…、



右アッパーは基本の連携。

●立ちPからの連携

まずは立ちPから。大きく2本の柱となるのはアッパー（⇧RP）と投げの2択。

アッパーはしゃがんでいる相手に使用し、投げは立っている相手に使用する。

ただ、アッパーはしゃがんでいる相手にヒットさせれば、必ずしも空中コンボにつなげられるわけではないので（カウンターで浮き）、ほかの技もおり交ぜていく。

ほかにオススメなのは左アッパー（⇧LP）からの派生。紫電や鬼薊などに派生できる。

紫電は2発目の振り向かせ技がヒットすれば大チャンス。弾割りで安定してもいいし、草薙砲で一発狙ってもいい。素早く振り向こうとする相手には、バレリーナハイキック（LK）も有効で、ほかに、投げや弾割りの1弾止めからのアッパーも空中コンボにつなげられる可能性がある。よって、こちらの選択肢はかなり広い。

草薙砲はすべてヒットすればこのラウンドは勝ち決定。この破壊力はそこらのガード不能技よりは、はるかに強力。

とまあ、いいことづくめのような感じはするが、紫電も鬼薊も中・上の連携なので、闘い慣れているプレイヤーはきっちりと2段目をしゃがんでくる。

そうなると一気にこの連携は苦しくなり、相手のペースに簡単に持っていかれる。

ならば、左アッパー1段止めからのさらなる派生が必要になってくる。ほかに、紫電から震電を経由して忍法卍菊に発展させる方法もある。このあたりは、相手の力量で連携を変えていくこと。

あとしゃがんでいる相手に有効なのは⇧RK。リーチもあり、技の発生時間も問題ない。単純に連発しているだけでもそう簡単に相手は近づけなくなる。

また、この技をくらったあと、相手が無理矢理反撃して来るようならアッパーで浮かせられるタイミングでもある。

では、こちらが立ちPのあとに立っている相手の場合はどうするか。もちろん、理想を言うなら全部投げるのがい い。

その場から投げられるかどうかは、間合いによって安定しないので、ときには前ダッシュしてからの投げも必要とされる。

なお、ジリジリと後ろに退がっていく相手やバックステップを多用してくる相手であれば、思い切って前ダッシュからの下Pで動きを止めてから派生してもいい。



使える中段蹴り。しゃがんでいる相手に有効。



ときには間合いを詰めて相手の動きを封じよう。

●下Pからの派生

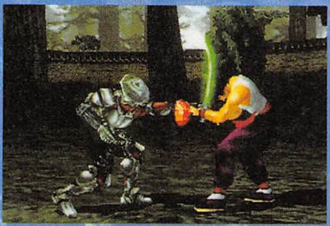
お次は下Pからの派生にいってみよう。吉光は下Pから強力な下段攻撃があるので、バリエーションは広いほうだ。

だが、基本とする連携は下Pからのトーキック（⇧RK）。中段攻撃だし、素早い連携なので相手が動けばカウンターを取りやすい。相手の動きを止めるのには一番お手軽な連携でもある。

で、このトーキックに派生するのは、反撃してくる相手かしゃがみガードの相手である。ならば、立っている相手にはどうすればいいか。

もちろん、投げが理想的である。これは、立ちPからの場合と同じで、やはり立っている相手は投げるのが最善の策といえる。

ただ、投げるのはやはりやさしくはない。鉄拳には投げモーションまでに時間がかかり、さらに相手は一瞬でもしゃがみモーションになってい



下Pからの…、



トーキック。暴れる相手には特に有効。



露払いがヒットしたら…、



そのままRKを連打してトーキック。



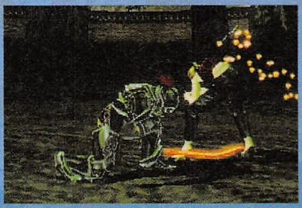
で、ちょっと難しいがヒザを入れよう。

ればかわすことができる。
そこで下段攻撃である。主に使っていくのは露払い（しゃがみ前進初めにLK）で、読まれてしゃがみガードする相手には、ガード不能技である華厳（しゃがんだ状態から⇗⇗LP）がいい。
じゃぁ、全部が華厳でいいのではないかと思うかもしれないが、そうはいかない。
まずリーチの長さ。これは使ってみれば1発でわかるほど露払いのほうが長い。意外と華厳はリーチがなく、密着していないと当たらないのでは?と思うほどである。
さらに、露払いのほうが優れているのは、ヒットさせた相手をバウンドしているときにトゥキックで簡単に追い打ちできるのも見逃せない。決定打ではないにしろ、そこからの展開がスムースである。


起き上がって何もしない相手なら朧車がいい。

起き上がりを攻める

吉光が相手の起き上がりを攻めるには、どのような技がいいだろうか。
まず、蹴りを出してくる相手にはアッパーで浮かしたり下Pでつぶすのがいい。ただ、これだと吉光だからこうするという特徴がまったくない。どのキャラでもやっていることだね。
だが、蹴りを出してくる相手には、アッパーと下Pで0Kで、これにスカしを入れれば基本的に問題ない。あとは、横転からの蹴りの軸のずれ具合を調整すればいいだろう。
で、次に蹴りを出してこない相手の場合を考えていこう。まず、起き上がって上下ガードを使い、こちらの様子をうかがう相手にはどうするか。
このときに、先ほどの華厳が役に立つ。できる限り密着して、起き上がったところに重ねる。もちろんガード不能なので、蹴り起きを出さないと読み勝っていれば必ず技がヒットする。
いちおう相手の蹴り起き時もつぶせるが、あまり期待しないほうがいい。
あとは、やっぱりアッパーか投げの2択が基本となる。やや離れて⇗RKあたりも有効だ。このあたりがいかに基本であり有効かがわかるだろう。
ほかに、前転や後転でも別に対処したほうがいい。
この場合は、忍法卍変での追い打ちが理想的。単に寝ている相手にも当たるうえ、前転か後転であれば高く跳ね上がり多段ヒット。さらにそこから倒木蹴を当てるのが容易になる。
あとは、弾割りと朧車かな。弾割りも前転か後転の相手に使うこと。横転されてしまうとヒットさせるのはまず無理になる。もちろん、2段目の刀は寝ている相手にもヒットしガード不能だ。


朧車はうまく間合いを調整すれば2ヒットで大ダメージ。

朧車は技終了後の状態があまり良くないので、最後の決めに使うのがいい。基本的なタイミングは、相手が起き上がってから間合いを調整して使う。うまく事が運べば2ヒットし、予想以上のダメージを与えられる。試してみてね。

空中コンボは何を使う?

オススメはアッパーで浮かしてから、
●**紫電→忍法卍菊×2→RK**
初めはトーキックか当たらない場合があるが、何回か挑戦して感覚をつかんでしまえば大丈夫だろう。
コツとしては、空中コンボの始動である紫電をあまり高い位置で相手に当てないこと。2段目がヒットしないこともあるし、トーキックも当たりにくくなってしまう。余裕もかなりあるのであわてる必要はまったくない。
もうひとつは、右アッパー（浮かし技）→右アッパー→吹雪→地雷刃で、ここまではほとんど入る。
ほとんど入るというのは、軸のずれ具合で当たらないときがあるからだ。
で、地雷刃のあとは、すぐに跳ね地雷から地雷走りがいい。このあとは相手の行動次第だが試してみる価値はある。
ほかに、威力は落ちるが浮かしたらいきなりヒザ（吹雪）を当て、相手が落ちる前に下P→トーキックもなかなかの安定コンボ。そのあとの起き攻めもしやすいぞ。


右アッパーがカウンターなら空中コンボへ。


落ちてくる相手に紫電。早く当てすぎないこと。



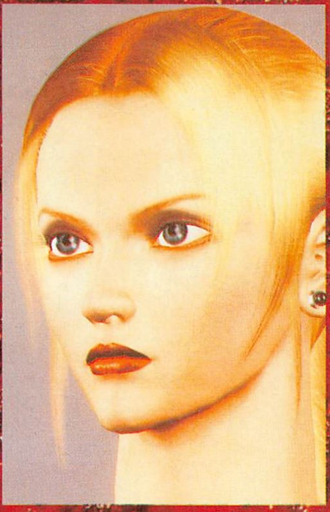
そして、忍法卍菊で2回まわって…、


RKを連打すればトーキックがヒットする。

吉光フローチャート

- 立P
  - ⇘RK
  - 右アッパー
    - （浮いたら空中コンボ）
    - （ノーマルヒット）
      - 朧車
      - 黄泉駆け
      - 弾割り
  - 黄泉駆け
  - 紫電
    - （2発目がヒット）
      - バレリーナハイキック
      - 草薙砲
      - 弾割り
  - 投げ
  - 下P
    - トゥキック
    - 投げ
    - 露払いor華厳

スピードで圧倒しろ ニーナ ウイリアムズ





空中コンボの起点技が増え下段攻撃も充実。

担当：がっちん

今回はニーナを動かすうえで、基本となる知識とオススメの連携を考えていこう。もちろん、空中コンボとフローチャートもあるぞ。

豊富な下段と中段

ニーナには、レッグスイープ（⬇⇧LK）と鰓斬り（⇦⇧⇩⬊RP）が鉄拳3から加わったことにより、下段攻撃と中段攻撃の層が非常に厚くなった。

これにより相手のガードを崩すのが楽になり、ニーナの素早い攻撃に対し萎縮してくれるようだとやりやすい。さらにカウンターの取れそうなときは、ディバインキャノンコンボ（⇧RKLK）と右アッパー（⇧RP）を加えていけば手数で相手を圧倒できるだろう。



起き攻めにも活躍するレッグスイープ。



しゃがみ状態の相手を空中コンボに持っていく鰓斬り。

どの技に連携するか

ある技に連携する前の状態は、立ちPを当てた後などがやりやすいだろう。ほかに相手のやや大技、こちらに確定で返せる技はないのだが、状態としては有利な状況からでもいい。

●相手が反撃してくるなら

これはカウンターを取っていきたい。密着状態なら右アッパーで、やや離れている距離であればディバインキャノンコンボが有効。



カウンターを取るならディバインキャノンコンボ。

どちらも空中コンボにつなげることができるので、相手の体力を大きく奪える。

ほかに、ライトローキック&バックスピンチョップ（以下R&B）もいい。理由は、1段目がカウンターヒットなら2段目のチョップもヒットするからである。

R&Bがヒットした直後はニーナ側が非常に有利で、いちばんのオススメはそこからの投げ。もちろん、カウンター狙いの右アッパーもかなり有効である。

●相手がしゃがみガードなら

投げを恐れて、または上段攻撃をかわす目的でしゃがみガードを多用してくる相手もいる。これは、右アッパーがノーマルヒットでは浮かないことを考えると、さらに増える傾向にある気もする。

さて、このような相手には何が有効だろうか。

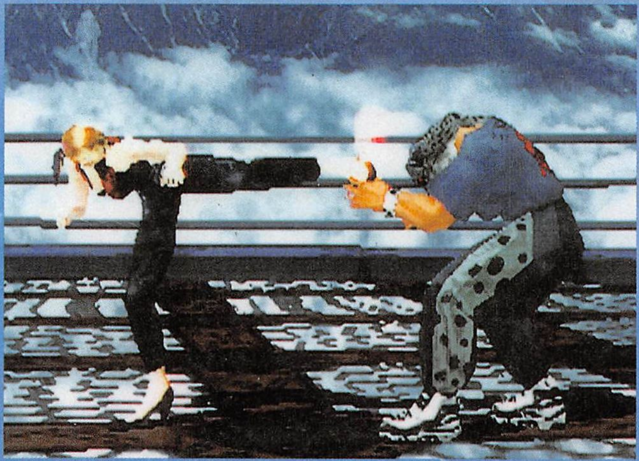
確かに中段攻撃であるというのなら右アッパーでもいい。間合いは離れるものの相手の動きを大きく制限できる。

だが、さらに欲張るのならクリークアタック&ライトハイキック（⇧LKRPRK）でダウンを奪いたい。

この連携は何度も紹介してきたように、連続攻撃として成立させることができ、ダメージも基本投げ以上に見込めるのがうれしい。

いちおう、欠点を挙げるとするならば、技の出が右アッパーより遅いところである。つまり、相手がしゃがみガードと読んでおり技を出したがつぶされた場合は、右アッパーであれば空中コンボにつなげられたはずである。

このあたりは読み合いといえば読み合いである。右アッパーを基本としつつ、右アッパーのノーマルヒットが続くようであればクリーク～を使っていこう。



連続技であるクリーク&～は有効に使っていこう。

あとは、単発な攻撃になってしまうが、しゃがんでいる相手に対してなら鰓斬りが有効。前に大きく踏み込むので、中間距離で使用したほうが使いやすいが、相手がしゃがみガードと読んだなら密着でも使っていく。

右アッパーが無条件で浮かない鉄拳3であれば、この鰓斬りは空中コンボにつなげる大事な武器となる。



鰓斬りで相手を浮かした場合は…、



レバーを入れないLPで拾う。

●相手が立ちガードなら

相手が立ちガードであればとうぜん投げが有効となる。ただ、パンチの先の部分が相手にヒットした場合は、その場からの投げは投げ間合い外の可能性がある。

すると、相手の目の前で投げスカりモーションが出てしまい大きなスキができる。


立っている相手を投げるのは基本。


ほかにレッグスイープも多用していいだろう。

もちろん前ダッシュして行えばこの問題は解決されるが、その状況であればレッグスイープ（⬇⇨RK）という選択もある。

攻撃力は高くないもののダウンを奪えるというのは大きい。さらに、そこからもう一度レッグスイープで追い打ちすることも可能で常に相手にプレッシャーをかけられる。

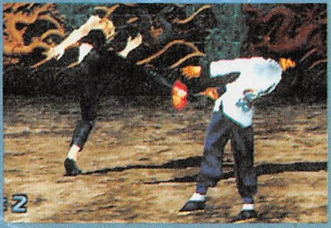
あとは、R&Bもなかなか有効。立ちガードに徹している相手に対して、少しずつ体力を奪うのに適している。それほど決定的な技でないにしても、連携に組み込んでいくことによってバリエーションを増やしていこう。

起き攻めでプレッシャーをかける

相手によって有効な技が変化するので、「これだ」というのはしぼりにくい。

まず相手の起き上がる動きに対して前転か後転の場合を考えてみよう。

この場合の理想は、シットスピン&ライトハイキックかR&B。どちらも相手がバウンドして2ヒットし、R&BであればRPからの双掌破かファールキック（⇨⇨LK）が入る。とくにファールキックであれば直接重ねてもいい。


前転か後転ならR＆Bで相手が浮く…


さらにRKからの双掌破がヒットする。

あとは、やや離れた距離であればボーンカッターを狙ってみるのもいいだろう。うまく事が運べば、関節技につなげられる。

そして、相手が横転した場合は何がいいだろうか。もちろん、これらのシットスピンやR&Bでもいいが1段しかヒットせず効率が悪い。

ということで、少しでも威力の高いレッグスイープがいい。なお、この技であれば相手の起き上がり方は問わずに追い打ちがかけられる。そういう意味では安定の部類に入る。ただ、使いすぎて読まれないようにしよう。ガードされると立ち上がりアッパーで浮かされてしまうぞ。

あとは、その場で素早く起き上がる相手に対しての攻撃。これはもう、単純に投げかアッパー、鰓斬りかレッグスイープとなる。

とくに鰓斬りは、相手が起き上がるとき少しでも動くとヒットするので、寝ている相手であっても使ってみる価値はある。

空中コンボで大ダメージ

ニーナの空中コンボはなかなか威力があり難度も高くない。

まずは、右アッパーかディバインキャノンコンボで相手を浮かした場合から。

このときは、

●**ハンティングキックコンボ**の1段目（⇨RK）→R&B→ファールキック

がオススメ。

最後のファールキックは、R&Bの硬直が解けてから入力すること。あまり先行入力し過ぎるとただのLKになってしまうので注意。

なおこの空中コンボは、地面に当たって砂煙？が上がっていても、きっちりとつなげれば受け身をとられることはない。

ほかに、ディバインキャノンで相手を浮かせた場合は、最初のハンティングキックコンボの1段目を小ジャンプLK（⇨LK）に変えたほうがいいだろう。

いちおう、ハンティングキックコンボでも拾うこともできるのだが、この場合に限って言えば難度は高い。

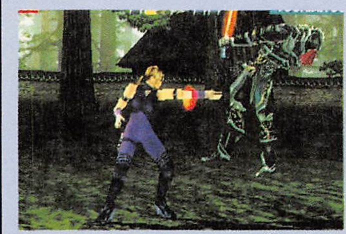
あとは、期待の新技である鰓斬りからの空中コンボ。この技から空中コンボにつなげる場合は、1段目をレバーを入れないLPを当ててからR&B→ファールキックとつなぐ。

ここで、レバーを入れないというのが重要で、レバーをいれてしまうと拾えない。あとはさきほどの基本となる空中コンボへつなげよう。

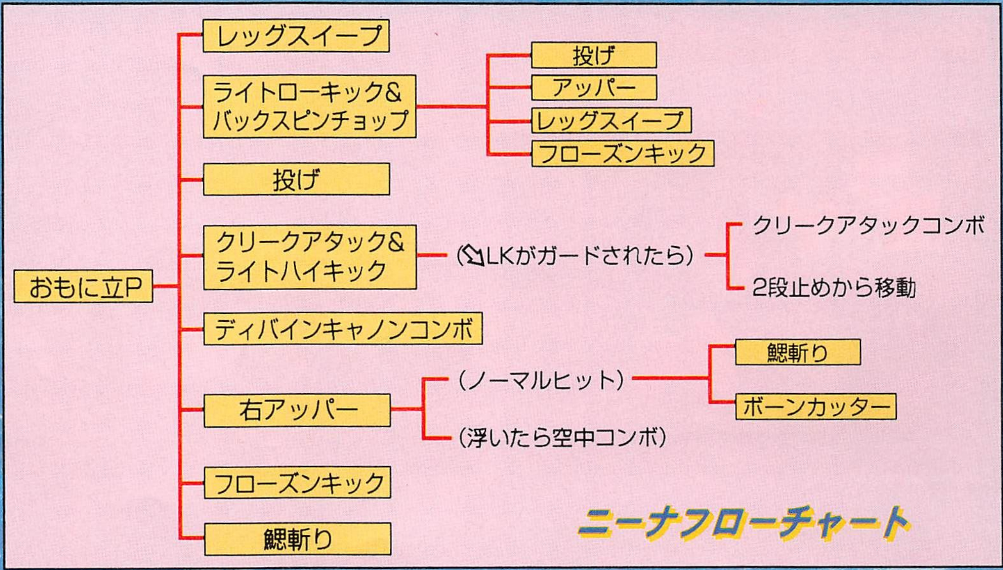
よって、初心者は何で浮かせてもLK→R&B→ファールキックとし、慣れてきたら1段目を小ジャンプLKに変え、次は技によってディバインキャノンコンボの1段目を使っていくといいだろう。


鰓斬り以外の技で浮かせたのなら…、

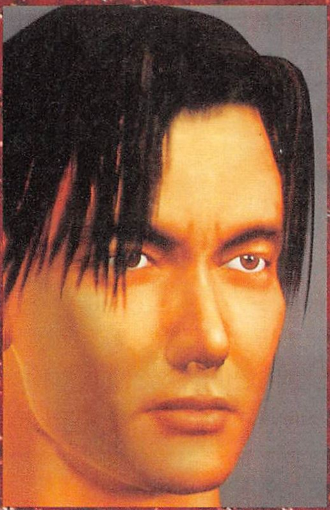

まずハンティングキックコンボの１段目。


そしてR＆Bで拾う。


最後はファールキックで決める。



『構え』から『構え』へ
レイ ウーロン





基本戦法から重要な要素まで、一気に攻略していくぞ。

担当：SHO

基本戦法

鉄拳3における雷　武龍の基本戦法は基本的に前作とあまり変わりはない。

主力の武器である狼牙と、龍声で攻め、下段攻撃には後掃燕舞を使うといった感じだ。

しかし、技の性質は前作と全く同じというわけではない。頼みの狼牙は1発目の蹴りが中段攻撃ではなく、上段攻撃になってしまったり、龍声も下段脚のほうは、カウンターヒットでないかぎりダウンしなくなってしまったりと、いろいろなところで変化が見られる。

だからといって、『ではこうしよう』といった戦法は特になく、今までどおりで何ら問題はないのだ。

やはり基本は狼牙を使い、そこから、中段と下段の2択攻撃をしかけるといった感じになる。

ラウンド開始時はアッパーやトーキック、またはバックステップを使うのが基本となる。いきなり狼牙や龍声を使ってもいいのだが、相手の出方によっては、痛い目にあうので控えめにしておくのがいいだろう。また、横移動を使ってみるのも鉄拳3ならではの戦法といえるだろう。しかし、これも完璧というわけではなく、相手が技を出してきてもホーミングしてくる技に関しては避けることはできないし、避けるよりも速く技が当たってしまうようなときには、イニチアチブをとることは難しい。一番確実な方法はバックステップして相手の出方を見ることだ。バックステップした間合いは、狼牙や龍声を出しやすいし、大怪我することもない。

チキンと言われようが、これが鉄拳というものだということを認識してプレイするのがいいだろう。



開幕バックステップから、



狼牙はいい感じだ。

『構え』の前に…

今回のレイは五形拳という特殊な技を会得したわけだが、この『構え』に移行できる技というのが多々ある。

そこで、どの技のあとに『構え』に移行できるのかというのを紹介していこうと思うので、よく覚えてほしい。

基本的に『構え』の初期段階とは『蛇の構え』を指し、ここからさまざまな『構え』に変化していくわけだ。

通常の立ち状態から『蛇の構え』に移行する技は大きくわけて4つに分かれる。

その4つとは…、

- ●コマンドで⇨RP＋LK
- ●横移動中にLP＋RK
- ●龍声から⇧or⇩
- ●後掃燕舞から⬆or⬇

以上が『構え』に移行できる行動だ。

順を追って紹介していくと、初めのコマンドから構えにいくのは、あまり使える行動ではない。構えになるまでスキが大きく、相手の技につぶされやすいからだ。

構えをとるときに、少しだけ相手との軸をずらすのだが、この程度の軸移動では相手の技をかわすことは難しい。

次に移動中の構えだが、この動作は、軸移動を2段階行うため非常に相手の技をかわしやすいのが特徴だ。

まず横移動することで1段階の軸移動をし、構えで2段階目の軸移動をするというわけ。この構えは中間距離で出すのもよし、相手の起き上がりに蹴りをかわしつつ攻撃も可能というように、超高性能な行動なのだ。

よって五形拳に入る前にはこの行動がオススメだ。

次は、技の途中で構えに移行するというものだ。

まずは龍声から派生する構えから紹介しよう、以前にも触れたと思うが、龍声中段脚という5連続技の1つ1つに対応して、5つの構えができるようになっている。

1発目の突きでレバーを上か下に入れることによって、蛇の構えに変化するといった感じに、2発目には龍、3発目には豹、4発目には虎、そして最後の5発目の中段蹴りのあとに鶴、という感じになっている。

主力武器である龍声から構えに移行できるのはいいのだが、ただ普通に龍声を出してから構えに移行したのでは相手に警戒され、構えに移行した瞬間に技で割り込まれてしまうのだ。そこで、どういうふうに使えばいいのかという問題になるのだが、龍声にはすべての技の間に『ディレイ』をかけられるようになっており、どこで構えにいくのか分からないように撹乱すればいいのだ。



避け中に、

▼



構えを取るのは有効だ。

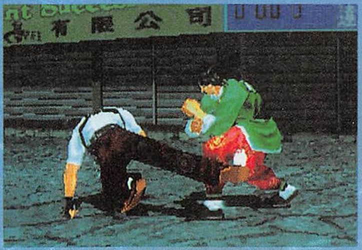


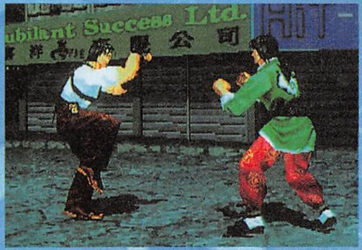
龍声中段脚のあとに、構えに移行。



これは『鶴の構え』

構えにいくと見せかけて、最後まで龍声中段脚を出し切るものいいし、途中で突然、構えに移行するのもいい。
とにかく自分のペースで攻撃できればいいただきなのだ。
もう1つ別の技から構えに移行するものは、後掃燕舞の1発目の下段回し蹴りから、蛇の構えに移行することができるのだ。
後掃燕舞から移行できることの行動は、狼牙のあとなどに出すとよい攻撃連携となり、後掃燕舞がヒットすれば、そこから空中コンボにもっていくことができるという優れものだ。


後掃燕舞からの、


構えも重要だ。

空中コンボについてはあとで語るとして、いろいろなところから後掃燕舞を出すことのできるレイにとっては重要な技として認識しておいてほしい。
以上の4つの行動が、基本戦法には必要不可欠な要素となってくる。
とくに、移動中からの構えと、後掃燕舞からの構えは非常に重要なので、いつでも出せるようにしておこう。

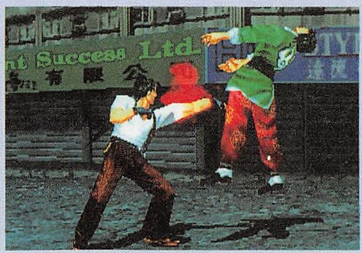
空中コンボ

前作の鉄拳2で使っていたレイの空中コンボは鉄拳3でも問題なく使えるので、特に新しいものを使うということはあまりない。
そこで、新たに加わった技だけで空中コンボを考えてみた。
後掃燕舞の1発止めから、蛇の構えに移行し、倒れた相手に蛇尾を入れる。蛇尾は技を出しても蛇の構えをやめることはないので、蛇尾で相手を浮かせた所に、蛇武をお見舞いするというものだ。流れとしては…、
後掃燕舞（1発止めで蛇の構えに移行）→蛇尾→蛇武
というようになる。
コツは蛇尾をなるべく速く当ててやること。そうすれば、蛇武でひろいやすくなる。
蛇武でひろいそこねたら、すぐに蛇武を止めるように心掛けよう。
この空中コンボのいいところは、蛇武を出し終わったあとにある。
というのは、蛇武を出し終わったあとに、レバーを前に入れっぱなしにしておくことで、再度『蛇の構え』をとることができるのだ。
相手が倒れているときに、構えをとれるということは、そこでいろいろな形態に変化させてやることが可能という訳だ。とりわけ、蛇から豹の構えに変化させ、相手の起き上がりを攻めるのが最も有効的といえるだろう。


後掃燕舞を1発で止めて、


ここで『蛇の構え』になる。


蛇尾を早めにヒットさせ、

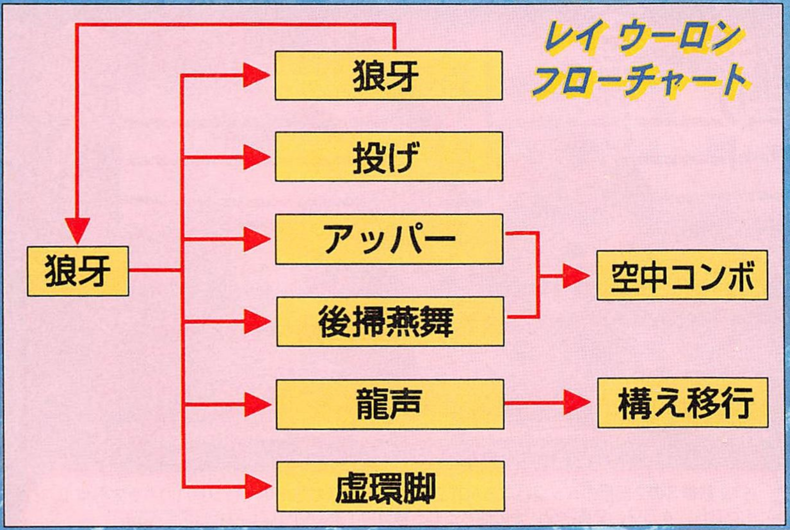

最後は蛇武でひろうのだ。

起き攻め技

相手の起き上がりに重ねる技は基本的にアッパーぐらいなのだが、他にも、五形拳の構えをとっているときには、そこからの技で起き攻めをすることができる。また、相手の起き上がり蹴りを避けつつ構えをとり、そこからの攻撃ということも可能なのだ。
そこで、どのような技が有効なのかを紹介していこう。
先ほど、空中コンボのところでも少し触れたのだが、空中コンボを決めたあと、相手が倒れている状態で、自分は蛇の構えの姿勢でいる状況になる。これは蛇武を出した後に、レバーを前に入れていることによって再度蛇の構えになるということを利用するのだ。
この蛇の構えの状態で相手が起き上がるときに、蛇突連撃で攻めるということができるのだ。また、蛇の構えではなく、構えを豹の構えに変え、豹双爪で攻めるのもいい。
もう一つは、ダイレクトに、相手の起き上がり蹴りを避けつつ攻める方法だ。
最初に紹介したが、移動中に構えをとる方法を使い、起き攻めを行うのだ。
特に説明は必要ないと思うが、相手の倒れているところで、軸移動をし、相手が蹴りを出す瞬間に、構えを取れば、相手の側面に回ることができるので、そこから蛇突連撃で攻撃するのだ。
移動するタイミングは、相手が起き上がり蹴りを出す少し前にするのが良く、遅いと起き上がり蹴りをくらいやすい。
うまくタイミングが合えばすべての起き上がり蹴りを避けて、相手の側面に回ることができ、そこからの蛇突連撃はすべてヒットするのが理想。
また、蛇突連撃をヒットさせたあとに、レバーを前に入れっぱなしにしていれば、豹の構えに移行するため、豹双爪か豹手で再度攻撃に移れるので、かなり有利といえるだろう。
どの起き攻めも相手の起き上がりを出す瞬間を見極めることが重要になってくる。
相手の動きや癖を見抜くことも忘れないようにしよう。

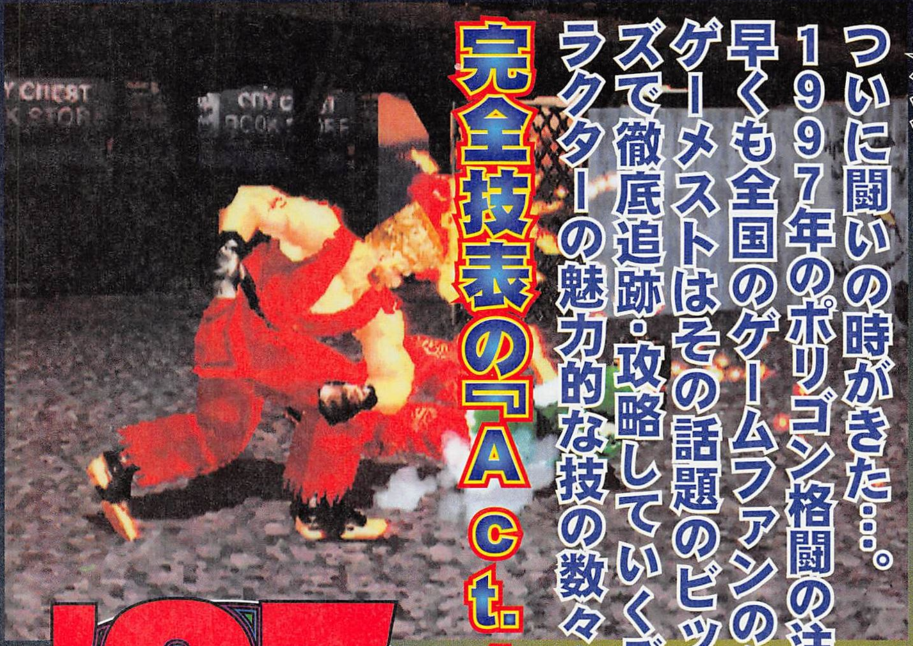
攻撃連携を考えよう

どのキャラクターも攻撃連携を考えることが対戦における勝利への近道だ。
最初に語ったとおり、レイは狼牙と龍声と五形拳を有効に使った攻撃連携が成り立つので、そのあたりから考えてみよう。



発動!!

期待のムックシリーズついにスタート!!



ついに闘いの時がきた…。
1997年のポリゴン格闘の注目作「鉄拳3」がついにその姿を現し、早くも全国のゲームファンの心を捕らえている。
ゲーメストはその話題のビッグネームを素早くムック化、シリーズで徹底追跡・攻略していくぞ!! そしてその第1弾として各キャラクターの魅力的な技の数々を分かりやすく紹介した

完全技表の『Act.1』がまもなく登場だ!!



'97 GAMEST MOOK

ゲーメストムック vol.76

鉄拳3 Act.1

五月十六日発売 本体予価八八〇円

鉄拳アイランド投稿募集

さて、鉄拳3の2冊目のムックとなるACT.2では、みなさまからのアイランドハガキを大募集！
イラスト、4コマ、文書ネタ、その他もろもろ募集中！締め切りは5月15日消印有効。
宛先は　〒101　千代田区神田神保町1-26　ゲーメストムック「オレの拳はアイアン」係まで。



STREET FIGHTER III NEW GENERATION

大会目指して「精進しなよっ!」

今回も元気に全キャラ攻略。攻めの要リープアタックと、知らなきゃ損する起き上がりの知識もモノにしよう。

ちょっとイイ話「しゃがむと痛い」

妙にダメージの多きときがある。カウンターがあるのでは?とも言われていたが、正確にはしゃがんでくらうと痛い(1・25倍ダメージ)ということが判明した。

残念なのは投げ系の技(ガード可能なものも含む)はこの影響を受けない点。ハイパーボム、スラムダンスはもちろん、鎧通しなども1・25倍にはならない。

また、相手を空中に浮かせたりしない限り、連続技の2段目以降も1・25倍になるが、同時にコンボ補正もかかってしまうので、ヒット数が多くなると、あまり変わらなくなってしまう。



普通に単体でくらうとこんなもんだが、



しゃがむとこの痛さ。さらに追い打ちが入ることを考えると…。

新世代日記

ニュージェネレーション ダイアリー

女子高生忍者見参!



判定負けに納得のいかないいぶきとそれを止める相棒の忍狸どんちゃん。

今回はいよいよお待ちかね、いぶきの出番です。

これまでにもゲームのジャンルを問わず、様々な忍者が暗躍(忍んでないけど)してきました。しかし、ちょいと忍者と呼ぶにはアレな感じな人たち、「ニンジャ(〝ン〟にアクセント)」が多かった。

そこへいくといぶきは「女子高生忍者」という、一歩間違えばアレな感じの「ニンジャ」になってしまいそうな競っていながら、なかなかコレが、ゲーム史上まれにみる硬派な忍者なのだ。

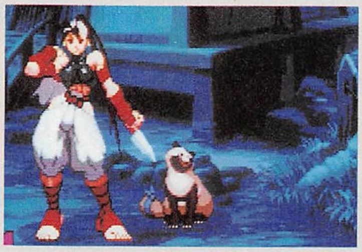
忍者キャラというと素早いけど攻撃力がないってのが常識みたいな感じだったけど、



忍者なら一撃必殺!学校の授業で教えてもらったのだろうか?

いぶきみたいな小柄なやつにこそ雷打や鎧通しのような一撃必殺の接近単打が必要不可欠だし、よく似合う。

顔の半分までも隠している露出度の少なさもポイント高し。それでいて、あのはかまの脇からのぞく「ナマ足」というサービスも忘れない。アレは非常にそそる。



狸は夜行性。というわけでどんちゃんの姿は見えない。

そしてなによりいぶきの忍者らしさと女性らしさを同時に表しているのが、あのぴんぴんと跳ねた虫の触角のような髪の毛。

いぶきの軽やかで激しい動きに呼応して、こいつが実によく動くのだ。一度じっくりと観察することをおすすめするぞ。

どんちゃんの1日

実はステージ、ラウンドで様々な表情を見せるのだ。



昼



夕

夕方。画面の中央でのんびりと観戦。まだまだ起きかけ?



夜

高速で駆け回るどんちゃん。いぶきが攻撃をくらうとびっくり。

単なる中段ではないぞ

リープアタックを使おう

リープアタックをごく普通の中段攻撃、としか認識していない人、考えを改めよう

担当：KAL

リープアタックなくしてSFⅢは語れない。というわけで、リープアタックについて、利点から弱点までをみていこう。

リープアタックを使ってみよう

いまだにリープアタックをほとんど使わないプレイヤーを見かけることがある。仲間同士の謎めいたルールや個人的なポリシーのようなものがあってあえて使っていないのなら話は別だが、〃食わず嫌い〃であるなら、今すぐ使ってみることを薦める。

しかし「どうもそこまで使えるとはおもえない」とか、「なんつーか、でないんだよね。だから使ってない」という意見の人も多いだろう。

そこで、まずは「きちんと、しかも効果的に出す」というところから見直していってみよう。

きちんと入力！ボタンにも気を付けよう

はじめに、リープアタックが出ないという人の、出ない原因を考えてみよう。

コマンドは｛レバーを真下へ2回、素早く入力。と同時にどれかのボタン｝だ。これは〃下方向・下要素〃ではなく、正確に真下へ2連続、だ。ここでいきなり引っかかっているひとがかなりいるのではないかと思う。「昇龍いれたよーっ！」と言っていても、案外にきちんと入力されていないものなのだ。

これはレバーの持ち方と自分の体の向き（筐体に対する角度）が主な原因。コントロールパネルに取り付けられているレバーの上下左右と、じっさいに動いている自分の腕の上下左右とがずれていると起こりやすい。下方向へ入力するとき、レバーを引くような操作の人も、真下→真下入力は苦手なようだ。

だからといって、いまさらレバーの持ち方を矯正しろ、というのは酷な話。レバー操作に関しては、とにかく使いまくって使いまくって、入力になれるしかない。SFⅢは、ほかにもブロッキング入力などが正面、真下だったりと結構デリケートなコマンドが多いので、ここらで操作の正確性を訓練しておいても悪くはないだろう。それでも、そういった入力をするのはイヤだ！というのなら、そういう人はリープアタック、ブロッキングを使わなければいい。SFⅢはそれでも十分楽しめる。

しかしだ、さらに楽しく遊ぶのなら、リープアタックは（ブロッキングも）必要不可欠。なぜそこまでリープアタックを薦めるのかというと、

①全キャラにあるほぼ同性能の強力な攻撃だから
②単なる攻撃技で終わらないから

といった理由があがってくる。

①については、具体的な性能差についてはかなり細かく違いが設定されているが、おおまかにはどのキャラも同じように使っていける。

②は、さまざまな要素が含まれている。これから解説する入力法も、リープアタックを（もう少し信用して）使ってみてほしい理由のひとつだ。

小見出しに「ボタンにも気を付けよう」とあるが、これには2つの意味がある。1つはボタンを押すタイミング。もう1つはどのボタンを押すか、だ。

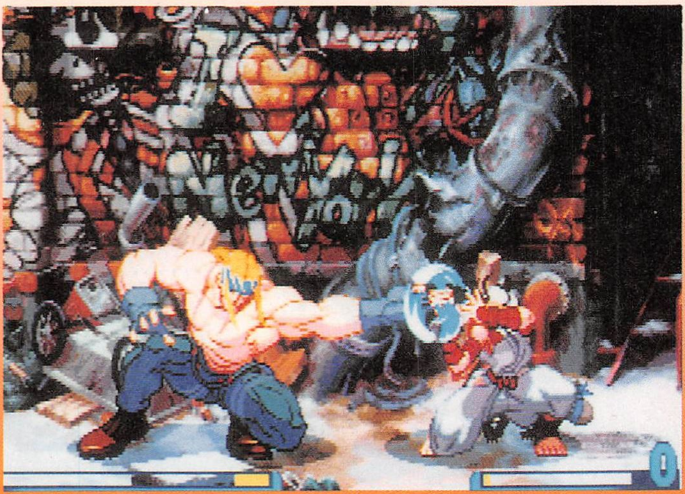
使える通常技のボタンはどれ？

リープアタックは、どのボタンを押しても出る。言い換えればどのボタンで出してもいいわけだ。それなら、使用しているキャラに合わせて、すこし凝ってみよう。

まず、リープアタックを使っていく間合いを考える。次に、通常技の使用状況について考えてみる。それによって、リープアタックのコマンドを入力するときにどのボタンを押すのがいいのか、だいたいわかってくるはずだ。つまり、リープアタックが出なかったときの〃保険〃をかけておくというわけだ。

例えば、接近戦時に、すこしでも離れたらリープを出す！というキャラ&プレイヤーがいたとしよう。そのキャラのその間合いでのメイン技（頼りになる技）が下中Ⓟだったとした場合、そのキャラでリープアタックを出すときは、常に中Pボタンを押すようにすればいい。もし入力をミスってしまっても、いつもとなんらかわらぬ通常技による牽制、固めになるだけだからだ。

もうすこし多くのことを処理できるぞ、と自分に自信のある人は、近距離・中距離と、か、ラッシュ時・中距離牽制時、のように、いくつか大まかにわけて、それぞれの間合いでリープアタック入力時の使用ボタンを押し分けていくといいだろう。


いまこそリープ！…あ、ミスった。ま、いいか。


ここではこのボタンでリープ入力。

あとはボタン入力のタイミングだ。レバーを入力してから、どのタイミングでボタンを押せばリープアタックがでるのかまだつかめてない人は、つぎのような入力法を試してみてはどうだろう？

とりあえず小技をガードさせる。そして硬直時間のうちにレバーを下下と入力しておき、その小技が引っ込む頃にボタンを押す。もちろんその小技のあと、いつも出している技のボタンを押すのだ。こまかく言えば、各小技ごとに硬直時間が違うので、各々タイミングをはからないといけないが。

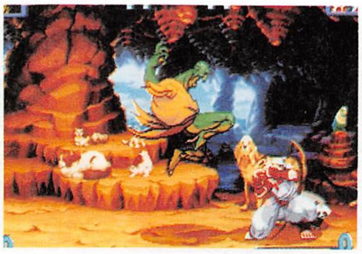
こうすると、キャラが余計な動作をすることがなくなるので、〃硬直時間〃を目安に入力タイミングをあわせやすくなるとおもう。

操作関連に不確定要素があるのは、本来あってはならないことだが、とりあえず出す、


ここではこのボタンで入力。ミスってもOK！（ほんとはよくない）



いつもどおりに通常技を出していき、硬直中にレバー入力だけしておいて…



動けるようになった瞬間にボタンを押す。連携の2打目がかわっただけだ。

効果的に出す、という目的を果たすまでは、以上のような入力ではやく感覚を養おう。

リープアタックは小ジャンプ攻撃だ！

ぱっと見たときの第一印象が「小ジャンプ攻撃？」なので、何をいまさらな感のある小見出しだが、この、事の重大性に気付いている人は意外にも少ない。

ジャンプ攻撃であるということは、入力された次の瞬間からキャラは空中判定になり、一瞬で投げから逃れられるようになるということだ。

しかもそれだけではない。地上にいれば相手の反撃などで連続技等、強力な攻撃を"最後まで"入れられてしまう危険があるが、空中に浮いてしまえば、一部の追い打ち系空中コンボ、小技、多段技の連打などを除けば、ダメージを受けても吹っ飛ぶだけで済むので立っているより断然安全だ。

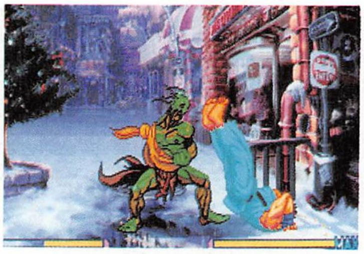
これらの特長を生かせる代表的な場面としては、

●**相手キャラの起きあがり**
●**跳び込んだあと**

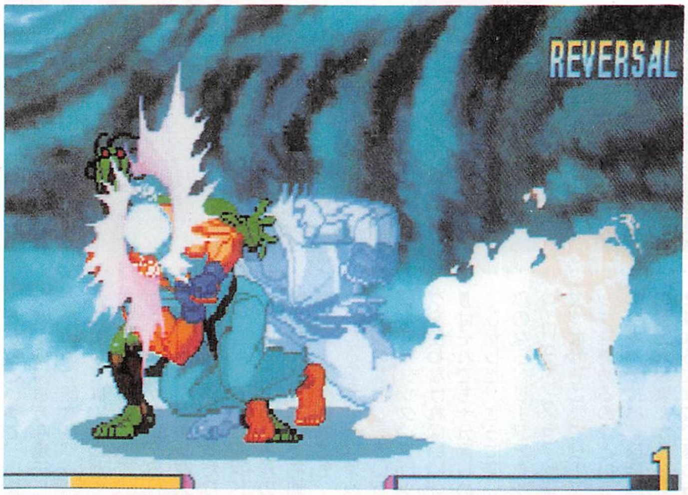
などが挙げられる。

「相手キャラの起きあがりを攻撃しようとして地上で技を重ねようとしたら、リバーサルでスーパーアーツを出された」なんてことになっても、そのとき出した技がリープアタックだったら1～2回弾け飛ぶだけで最大ダメージは受けない（神龍拳などは別）。

ジャンプ攻撃をガードさせて着地と同時に出せば、ハイパーボム等をかわしつつ、さらに下段ブロッキング、下ガードを潰すことにもなる。これでジャンプ攻撃→下段技から連続技を狙いやすくなるというものだ。



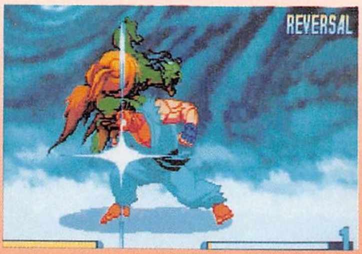
「うし！起き上がりに技を重ねて、そこからキャンセル…」



「うわっ!!」…この後全段くらい、死亡。

通常技の投げ返しにも有効なので、起き上がり時、跳び込み時に「普段と同じ連携、連続技」か「リープアタック」かという程度の選択を混ぜていくだけでもはじめのうちは十分だろう。

また、移動攻撃技といういい方もできる。しかも低空を移動していくかなり高性能な技だ。これで足払い等をかわしつつ接近することだってできるので、近距離～中距離での"地上技"の選択肢のなかにリープアタックがなかったら、組み込んでみてはいかがだろうか。



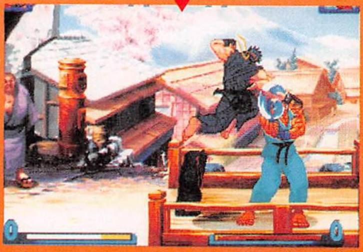
「起き上がりに投げ返しを狙ってくれないかな～」



「やっぱな～。リープにしといてよかった。」



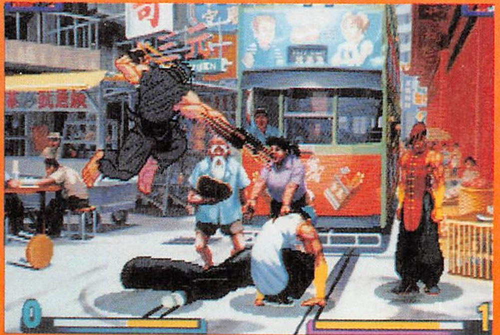
ジャンプ攻撃をガードさせたら、足払いか…



中段だ。単純な連携の例。投げ返し回避も兼ねる。



接近戦で嫌なリュウ・ケンの足払いや…



ユン&ヤンの連携大足払いにはリープが効く！

刹那の有利と不利

起き上がりと着地、その瞬間

格闘ゲームの醍醐味とも言える、起き上がりの攻防。普段「無敵時間ないくせに起き上がり昇龍強ええよ！」なんてボヤいてる人は必見！

担当：サービスの必要ありと認めますFRS-N,O

リバーサルの使用頻度

まず最初にストⅢにおける起き上がり必殺技の重要度から考えてみよう。

ストⅢでの起き上がりは従来のストⅡシリーズのそれに非常に近く、ダウンから起き上がりきるまでは完全無敵である。

一方、攻める側もこれまでどおり相手が起き上がりきる寸前に技を出し、「重ねる」ことで起き攻めを展開できる。ここまではとてもオーソドックスな起き上がりだが、ストⅢにはひとつだけストⅡと大きく異なる点が存在する。

それは必殺技に無敵時間を伴ったものが存在しないということだ。「起き上がり必殺技」の代名詞ともいえる、リュウ・ケンの昇龍拳からして今作品では一切の無敵時間が存在しないのである。リバーサルで「起き上がり昇龍拳」を繰り出すことはできるが、それが相手の完璧な重ねに打ち勝つという保証はないのだ。

こうなると、攻める側が起き上がりの攻防を有利に進められるように思えるが、実際そううまくコトは運ばない。実は「昇龍拳型」の技は無敵時間こそ存在しないものの、攻撃力発生までの時間が極端に早くなっているのだ。

しかし結論からいうと、起き上がる側がリュウとして、ストⅡ同様攻め側が起き上がり時に技を重ねた場合は、その技とリバーサル昇龍拳とで相打ちに終わる。



ありがちなリバーサル昇龍拳との相打ち。リュウ側からすれば相打ちOKだからね。

この結果をどう取るかは、その場の状況次第といったところだろう。結果的に相打ちとはいえ、攻め側は一応ダメージを与えることに成功した。一方、リュウはリバーサル昇龍拳を潰されたとはいえ、昇龍拳がヒットしたので相手をダウンさせることができた。

痛み分けのように見えるが、起き攻めするほうは状況的に小や中系統の通常技で攻撃するのがメインとなるはず。潰されたとはいえ、リュウ側はダメージを与えた上にダウンを奪ったのである。相打ちの場合はリュウ、つまり起き上がる側のほうが有利といえるだろう。

完璧に重ねるだけが能じゃない

では起き攻めするほうは、リバーサル技を潰せただけで良しとしなければならないのだろうか。いや、それはノーである。

ここで注目するのは、「必殺技には無敵時間がない」という点。昇龍拳で説明すると、たしかに無敵ではない代わりに出掛かりの攻撃判定が強い。これが相打ちになる要因なのだが、出掛かりが強いのなら攻撃を遅らせてやればいい。

やりやすい例では、リープアタックのような上から被せる技を、リバーサル昇龍拳が出た直後に出るように合わせてやればいい。重ねるのではなく、遅らせるのがコツだ。リバーサルを潰すことに成功したら、つぎに転ばせたときは正面から起き攻めしていけばいいだろう。



起き上がりに完璧に重ねるのだけが能じゃない。少し遅らせてリープアタックで叩いてやればこのとおり。

逆に厄介な無敵リバーサル

これまで説明してきたことは、無敵必殺技のないストⅢならではという部分であるが、実はこのゲームに「無敵技」がまったくないというわけではない。

それは「スーパーアーツ」である。ゲージを使うこの技は、昇龍拳が無敵でないこの世界において、唯一の「無敵時間を伴った技」なのだ。

ここから、いままでのリバーサル昇龍拳潰しとは考え方が180度変わるので注意してほしい。

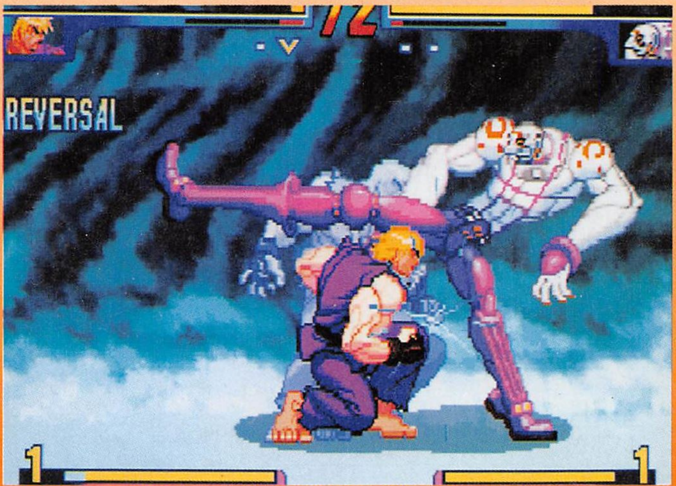
まずスーパーアーツ最大のメリットは、先ほども触れたように「この世界で唯一の無敵技」というところ。つまりリバーサルでスーパーアーツを出せば、ストⅡのように起き上がり中の無敵から、技が持つ無敵へ繋ぐことができる。これがストⅢでの「無敵から無敵」である。

さらにスーパーアーツには特殊能力が付加されている。それは「強制停止」と呼ばれるものだ。スーパーアーツは発動した瞬間に自分と相手の時間を止める力を持っている。このつぎに「スーパーアーツ」を仕掛けたほうが先に動けて、なおかつやられたほうはまだ「動けない」という瞬間が存在するのだ。

もし、先ほどの「リバーサル昇龍拳潰し法」を行った状況下で、相手のリュウが真・昇龍拳を発動させたとしたら…。答えは言うまでもないだろう、リープアタックの出掛かりを真・昇龍拳が捉えることになる。

スーパーアーツの強制停止時間はそれぞれ異なるので一概には言い切れないが、起き攻めのときは相手のゲージに十分注意しておこう。

また、相手のリバーサル必殺技を誘う場合、「すこし早めに技を空振りさせてリバーサル必殺技を誘い、これをガー



言うなれば、これが真・リバーサル。まさに「無敵から無敵」なのだ。

ド後に反撃」といった方法は危険だ。このとき相手がリバーサルでスーパーアーツを出してくると、誘い技の戻りモーション時に強制時間停止をくらってしまう。もちろんこうなるとスーパーアーツをガードできない状態となり、直撃を受けてしまうぞ。



リバーサル昇龍拳と読んで潰しにかかったが…、



「ピキュン!!」スーパーアーツでした。あわれ、この0.5秒後に真・昇龍拳がクリーンヒット。

最後の削りに打ち勝つ

体力が最後のゼロドットでダウンさせられてしまい、起き上がりに波動拳を重ねられて削りでKO…。これは結構街でよく見るありがちな光景。

しかしストⅢではこんなときでもあきらめてはいけない。このゲームの最大の売りである「ブロッキング」がこんな状況でも役に立つのだ。

実は起き上がるときに上、下段ブロッキングをニュートラルを挟みながら交互に入力してやれば、起き上がりブロッキングが成立するのだ。

ストⅢは「KO」の文字を見るまでは決して勝負は決まらない。ほかのゲームではこのような状況で確定してしまう「安定行動」を打ち破り、逆転勝ちを収めるのも夢ではないぞ。



体力ゼロちょうどでダウン。昇龍拳を重ねて終わり…、



「あ!!」ビビるリュウ。起き上がりブロッキングは簡単なので最後まであきらめるな!!

着地リバーサルは存在する!?

これも答えはノー。例えば相手に通常技対空で落とされたあと、地上で待ち構えている相手にリバーサルで反撃を試みようとしても駄目。もしこのとき相手が、こちらの着地地点に技を置いておいた場合、反撃することはできない。おとなしく着地ガードでしのごう。

ストⅢでは起き上がり必殺技レベルなら潰せる手段が存在するものの、その方法はリバーサルスーパーアーツに弱かったりするし、その逆もあり得る。ゲージ点灯時の起き上がりの攻防は、通常よりも選択の幅も多くなっている。正しい選択をすれば一発逆転や、ゲージを無駄に使わせて大ダメージといった効果も期待できる。この辺の駆け引きに読み勝って、その流れから勝利を掴もう。

クイックスタンディングに硬直はある!?

これは×。クイックスタンディングのコマンドが入るとキャラは後転を開始し、そのあと通常の起き上がりグラフィックに移行する。このあいだはずっと無敵状態だ。

起き上がりの速さが違う

ストⅢはCPⅢで動作するゲームなので、従来のストⅡシリーズよりもあらゆる面でパワーアップが図られている。このおかげで起き上がりのグラフィックも絵の枚数が増えてリバーサルも出しやすいんだけど、なぜか「起き上がり昇龍拳のタイミングが違うときがあるような…」と思う人も多いのでは!?

実はそれ、正解です。ストⅢの起き上がりは同じ打撃系でダウンさせても、技によって起き上がる速さが違うのだ。まず、キャラごとに起き上がる速さが違うことに注意。その内訳は「表A」を参照してくれ。

さて、つぎが肝心なところ。表Aの起き上がるまでの速さは、キャラがダウンして静止、起き上がりモーションを起こした瞬間から計測している。

この表はすべてのダウン規定技（ヒットすればダウンするように設定されている技）にあてはまるが、唯一例外がある。

なんと大足払いでダウンさせたときのみ、普段よりも3フレームだけダウン時間が長いのだ。

自分のキャラがリュウをダウンさせたときを例に取ると、投げ、必殺技、スーパーアーツなどでダウンさせたあとで起き上がりきるまでに「31フレーム」を要する。しかし、自分のキャラが大足払いを用いてリュウをダウンさせた場合、起き上がりきるまでに+3フレームの「34フレーム」かかるのだ。

大抵、起き攻めするにもリバーサルを出すにも、そのキャラが起き上がりモーションに入ったのを見ながら入力を始めるはず。このとき大足払いでダウンしたときのみ、いつもより少しだけダウン時間が長いと覚えておこう。「たかが3フレーム」と馬鹿にするなかれ。3フレーム狂えば余裕でリバーサルは失敗するし、起き攻めの重ねもミスる。こういった違いの出る技はなぜかこれだけなので、「ダウンさせた（ダウンさせられた）技が大足払いだったかどうか」だけはキチンと毎回チェックするようにしよう!!

	起き上がりモーションを始めてから完全に起き上がるまでの所要時間(フレーム)
リュウ	31
アレックス	18
ケン	31
エレナ	22
オロ	19
ユン&ヤン	21
ショーン	31
ダッドリー	23
ネクロ	14
いぶき	17

表A



これが大足払い。なぜかこちらのほうがほかより3フレーム長いし、ダウンのグラフィックもほかと違う。



こっちは昇龍拳でダウンさせたところ。



攻めのブロッキング

ブロッキングは、最強の防御手段になりうると同時に、攻めに組み込んだ場合も高い効果を発揮する。

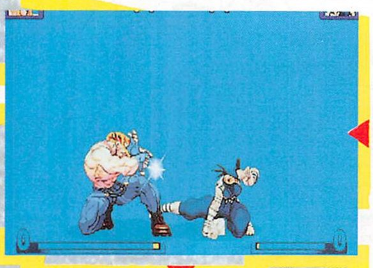
今回は、攻めのブロッキングについて紹介しよう。

パターン1 連携に組み込む

アレックスにはターゲットコンボがないこともあって、連携が弱く、割り込まれやすい。例えば、近立ち小Ⓟ→小パワーボムという投げ連携にしても、相手は小Ⓟをガードしたあと小技を出せば、簡単に返せるのだ。

ここで、こちらは小パワーボムの入力の前にブロッキングを仕込んでおく。この状況では、中段がくることはまずないだろうから、レバー→でブロッキングするといいだろう。ブロッキングが成功したらそのまま小パワーボムで吸ってしまえる。


小Ⓟ後のパワーボムを返そうと小技を出すと…、


仕込んであったブロッキングにかかってしまう。

この場面では、ブロッキングの成否を確認せずに、成功すると決めつけてパワーボム入力をしてしまってよい。

理由は3つある。

一つには、もしブロッキングに失敗して小技をくらったり、ガードしてしまっても、リバーサルでパワーボムが出て吸い込めることが意外と多いからである。



リバーサルの小パワーボム。意外とあります。



おとなしくガードや、ブロッキングしてても、結局は吸われると。

もう一つには、相手が割り込みの小技を連打していると、ブロッキングの成功を見てからパワーボム入力しても間にあわない場合があるからだ。

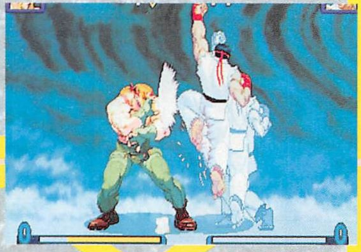
せっかく読みが当たってブロッキングに成功したのに、反撃に失敗するのはもったいないぞ。

3つ目の理由は、相手もブロッキングを狙っていたり、ガードで固まっていた場合も一瞬パワーボムの発生が遅れるだけなので、たいてい吸ってしまえるからだ。

両者ブロッキングを狙ったときの〝お見合い〟状態になると、決め付けで入力されているパワーボムは絶大な威力を発揮する。

ブロッキングという〝システム〟とパワーボムという〝技〟は相性がいいので、連携でパワーボムを狙うときは、ブロッキングを仕込むのが有効だ。


ちょっとやばそう。普通にガードしておきますか。


ほーら来た。アブナイ、アブナイ。

注意したいのは、相手がスーパーアーツや、多段技による割り込みを狙っている場合。ブロッキングでしのぐことが難しく、かつ、普通にガードしても反撃が可能な技による割り込みがきそうなときは、普通にガード待ちしてから反撃していこう。

パターン2 ブロッキング歩き

これは、ある意味究極の戦法で、完璧にこなせるものではないと思うが、有効な場面はあるので、練習してみる価値はある。

要は、じわじわ歩いて間合いを詰めるときに、レバーを↓→↓→…と入力して、カクカク屈伸しながら接近するのである。

相手が手を出してきて、ブロッキングできたら反撃する。

この場合必ずしもパワーボムで反撃できるとは限らないので、間合いが離れているときは、立ち中Ⓚで反撃しよう。慣れてくれば、ブロッキングした技がスキの大きい技（大足払い等）の場合に、見て確認してからすこ〜し歩いてパワーボムをかける、なんてこともできるようになってくる。

また、このカクカク屈伸歩き中は、とっさにエアニーが出しやすいのもいい。相手が跳んだら、レバーを右下に入れてKボタンを押すだけ。

この戦法、異様に手堅いリュウ、ケンに接近するときや、相手を端に追い込んだときに使ってみると有効だと思う。ちなみに、パワーボムは、レバーを→↓と入れて←＋Ⓟで出せる。


ジャンプで逃げようとしたら、即反応エアニー。



ブロッキングしてくる相手に出会ったら

前々回はこちらが相手の技をブロッキングした場合のことを述べたが、今度はこちら側がされたときのことを考えてみよう。

例えば、相手がこちらのジャンプ攻撃をブロッキングする場合。こういうときは、すくい突きを使ってみるといいだろう。この技は2段技なので、相手は2回連続でブロッキングしなければならなくなる。要するに、1回ブロッキングしたからといって技を出そうとすると、2段目をくらってしまうのである。



ここでブロッキングをされても…、



2段目が守ってくれる。

しかし、こちら側も間合いの調整が必要で、着地したときに中足払いの届く間合いが望ましい。なぜならば、2段目が当たれば着地したときに連続技にすることができるからだ。注意するべき点は、打点を高めの位置で出すことだ。そうしないと、2発目が出ずじまいで終わってしまうからだ。ブロッキングされたときの間合いが広いときは、こちらは後ろに押されて間合いが開くので攻撃を受ける心配があまりない。2発目を当てたいときは、1発目を相手の頭上付近で当てなくてはならないことに注意。

では、こちらの対空技をブロッキングされる場合。こういうときはしゃがみ大Ⓟや昇龍拳だけでなく、遠距離立ち大パンチや竜巻旋風脚を使うようにしてみよう。もちろん、相手のジャンプに素早く反応して、昇りジャンプ大キックを当てにいくことも必要になってくる。遠距離立ち大パンチは意外とブロッキングしにくいようだ。が、ブロッキングをされたときのことを考えて、立ち大キックを出してターゲットコンボにしておくようにしよう。


割と反応されにくい対空立ち大Ⓟ。完全にブロッキング対策。

竜巻旋風脚は、ブロッキングを狙っている相手をかなり惑わすことができる。攻撃判定が出たり消えたりして、非常に合わせにくい。中か大で出すようにしよう。

リープアタックを忘れてないか?

リュウのリープアタックは早出しのタイプなのでそのあと連続技にすることはできないが、その特性を生かした攻撃ができる。リーチが短いので相手に当てるためには近づかなくてはならないが、その近づくための移動手段としても使える。特に、中間ぐらいの間合いが有効だ。それに、攻撃判定が下方向に長くあるので、足払いをよく使う相手にも有効だ。足払いを潰してくれる。


こんな使い方もできる。

それから、近距離間合いでリープアタックを使ったあとにくらい投げをされる印象があるが、実はくらい投げではないのだ。着地と同時に技を出そうとするから、投げられてしまうのである。これが少しでも間合いが離れていれば、リープアタック後に昇龍拳、中足払い、ブロッキング、真・昇龍拳と幅が広がるのだが…至近距離の場合は仕方ないので、投げを回避するためにバックジャンプで離れるしかない。だが、このとき相手の狙っていた投げが通常技となってくる可能性が高いので、この場合は攻撃をくらってしまう。これは昇龍拳でかろうじて返せる。ちなみに鎖骨割りの特徴だが、ヒットした場合はこちら側がほんの少しだけ早く動くことができ、ガードされると相手のほうが早く硬直が解ける。それでも反撃を受けるというほどではなく、逆にこれを利用してブロッキングを狙うこともできる。

対戦の豆知識

●真・昇龍拳後の追い打ち

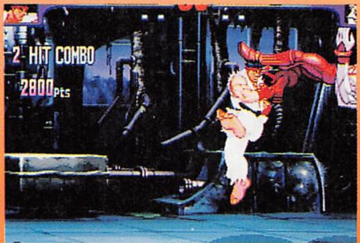
前号で真・昇龍拳後の追い打ちとして昇り大キックが挙げられていたが、このキックの当て方は、少し違ったやり方がある。着地と同時にフロントダッシュをして、即レバーを斜め上に入れてそれに応じて大Kボタンもすぐ押すのだ。もしかしたら、こっちのほうがやりやすいかもしれない。


着地したらすぐにダッシュ!


そして昇り大キックをかます。

●竜巻旋風脚2ヒットの謎

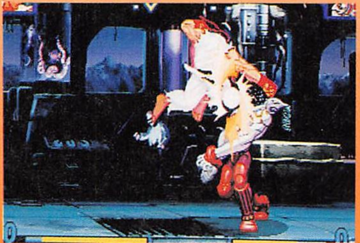
リュウの竜巻旋風脚は1発当てれば相手をダウンさせられるはずなのだが、ごくたまに2連続ヒットになることがある。このゲームでは腕やられ足やられというものが存在し、本来ダウンさせることのできる技を当てても、その当てた部分が腕や足のみだとダウンさせることができないのである。昇龍拳でダウンさせられないときなども、この当てた部分に影響している。



ネクロ以外ではほとんど見られないと思う。

●J大Ⓚ→近距離立ち大Ⓟ→昇龍拳が連続技にならない?

この連続技を決めようとすると、立ち大Ⓟまではつながってもその次の昇龍拳が不発に終わってしまうことがある。これは、ジャンプ大パンチを引き付けて当ててしまっているためだ。この連続技を行うときは、ジャンプ大パンチの打点を少し高めの位置で当てるようにするといい。こうすると、画面端だろうが中央だろうが間合いが開くことなく昇龍拳が連続技になる。


打点はこの辺。



ケン 最初はブイブイいわせたケンもボチボチ…

残りのスーパーアーツの使いどころと、使える牽制、対空を教えちゃうぞ。

担当：フニャ夫

今回は、まず残り2つのスーパーアーツの有効な使いどころから説明していこう。

使いどころが難しい昇龍裂破

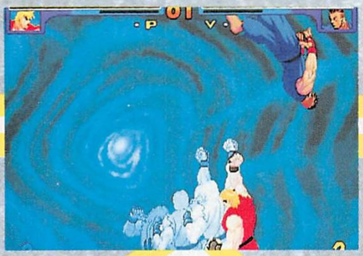
3つあるスーパーアーツの中では、2番目の威力を持つスーパーアーツだがゲージが長いのとMAX1ということから使いどころが非常に難しい。

対空技としても一応使えるが、その場合は空中で相手にヒットしてしまうため全段ヒットせず、しかも相手に与えるダメージも少なくなってしまう。理想は地上技からの連続技として使っていくのがベスト。基本的な使い方として、中足払い→波動拳→昇龍裂破と使っていくといい。この場合は、相手の攻撃をブロッキングに成功したときに狙っていく。

また別の使い方として、立ち中P→立ち大P（TC）→波動拳→昇龍裂破という使い方も有効だ。ジャンプ攻撃からの立ち中P→立ち大P（TC）→波動拳からの昇龍裂破は、相手との間合いが離れてしまうため連続技にならない。この場合は、TCの立ち大Pの後にキャンセルして昇龍裂破を出していけばOKだ。そのほかの使い方としては、1回目の技の出かかりに一応無敵時間があるので相手の攻撃連携の割り込みに使ってみるのもいいだろう。



対空技としても使えるが、



全段ヒットしないので注意。

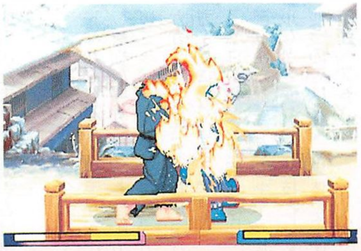
威力は最高神龍拳

ケンのスーパーアーツの中では最高の威力を持つ神龍拳。ゲージは一番長いが、MAX2なのでそれほど問題はないだろう。連打することにより最高15ヒット相手にダメージを与えることができる。

また連続技としても使っていくことができるのもいい。しかしこの技も昇龍裂破と同様、攻撃判定が狭いため使いどころが限られてしまうのが難点。

対空技としては頼れる技だが、できれば連続技として使っていきたい。代表的な使い方としては、昇龍拳からのスーパーキャンセル神龍拳が最も有効な使い方。昇龍拳を撃つときは、大昇龍拳の2発目をヒットさせてから神龍拳にスーパーキャンセルさせるとより多くダメージを与えることができる。

また立ち中P→立ち大P（TC）から神龍拳を狙う場合は、TCの立ち大Pの後に波動拳を撃ってから神龍拳を出すと、神龍拳が相手にヒットしない。この場合は、TCの立ち大Pを相手にヒットさせたところでキャンセルして神龍拳を出していけば技がかすることがない。



大昇龍拳の2発目を当てたところで、



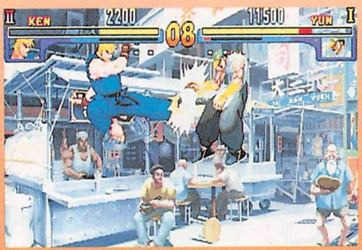
神龍拳を出していこう。

使える牽制技と対空技

ケンには、牽制技として優れた波動拳と、対空技として優れた昇龍拳を持っている。が、ときと場合によっては、これらの必殺技を出してはいけない場面がある。こういうときに、どのような技を出していったらいいのかを場面別に解説していこう。

●遠距離からの跳び込み

この場合は、昇龍拳で相手の跳び込みを潰せないときにどのような技を出していったらいいのか。この場合は垂直ジャンプ中キックを出していくのが一番望ましい。この技は横方向に攻撃判定が強いのと、技の発生時間が長いので使いやすい。垂直ジャンプ大キックでもいいのだが、この場合は大キックの発生時間が短いので相手に技を当てにくいので注意しよう。



遠距離からの跳び込みは、垂直ジャンプ中キックを出していこう。

●近距離での牽制技

牽制技として優れた波動拳も近距離で使っていくとガードされたときに反撃をくらいやすいので注意が必要だ。この場合に使っていく通常技は、相手が立っている状態のときは主に立ち中パンチのストレートを出していくのが有効だ。リーチもそこそこあり、技の出も早いので相手の技を潰しやすい。主にダッドリー戦で使っていくと効果的だ。

また相手が突進能力の強い竜巻旋風脚やトルネード系の技を持っている場合は、少し離れた間合いから鎌払い蹴り(中K)を出していくと、これらの技を潰しやすい。

相手がしゃがみガードで待っている場合は、レバー入れの稲妻かかと割りや少し離れた間合いからリープアタックなどの技を出していくと、相手にブロッキングされにくいので、どんどん使っていこう。

次回は、リープアタックからの攻め方と相手にブロッキングされにくい連携などを解説していく予定だ。



ダッドリー戦で有効な立ち中パンチ。



突進系の技を潰しやすい鎌払い蹴り。



しゃがんで待っている奴には、稲妻かかと割りをくらわせてやれ。

いぶき きみのお気に入りはどれ?



今回はSA解説。安定？一発恐怖？連続技？
個人的には霞朱雀。綺麗。

担当：KAL

もう、いぶき慣れしている人がかなり増えてきて、なかなか気持ちよくラッシュをさせてくれなくなってきた。

こちらはこちらで、だいぶキャラごとの対策、相性がみえてきて、いよいよ選択したスーパーアーツによって勝敗を左右させられる時期にさしかかりつつある。

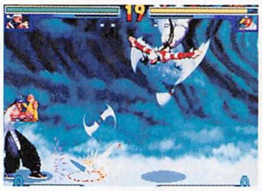
そこで今回は、各スーパーアーツについて深く解説していきたい。

SAI・霞朱雀
逆転性は低いが、堅実な削り技
ストック数・2

空中からの飛び道具、苦無の強化版である霞朱雀は、小さな威力の攻撃を無数にヒットさせていく技なので、コンボ補正の影響を受けやすい。そのためスーパーアーツキャンセルなどを使って出してしまうと、非常に減らないスーパーアーツに早変わりしてしまう。無論、なんのキャンセルも使わないで、直接霞朱雀を当てていけばかなりの減りをみせるので、もし霞朱雀セレクト中の試合で相手キャラが気絶したら、ジャンプして"生"で霞朱雀のみを当てていくようにしよう。

さて、いまのは連続技に関する注意点を述べたわけだが、霞朱雀を選択する価値は別のところにある。

霞朱雀は連続技に組み込みにくいし、先も述べたように連続技にすると威力が激減する。スタンゲージも溜まらないし、なんだか頼りなさすら漂う。だが、削り量が凄いのだ。霞朱雀は削り技、として使っていこう。


霞朱雀削れる～。普段は大で出そう。

しかし、霞朱雀のせいでピョンピョン跳ねてしまうようになってはまずい。『跳んだら霞朱雀』と相手に合図を送っているようなものだ。

霞朱雀は、その使用に際して「距離にとらわれない」という自由さがウリになっているので、後述する2つのSAと違って1回や2回チャンスを逃しても、あせらずごく普通に試合を進めよう。

SAII・鎧通し
いざというときの反撃技として！
ストック数・1

近距離でヒットしたときのみ超強力な雷打の強化版になり、それ意外ではエネルギー球のかたまりを放出する鎧通し。

エネルギー球の発生スピードはかなり遅く、相手がすこし離れた場所にいるときに出しても、ほとんどの場合、出かかりをつぶされてしまうかガードされてしまう。

やはり鎧通しを使うなら、至近距離だ。それもキャンセルなどを使った連続技として使うのではなく、単体での使用がベスト。

しかしそんな簡単にいくわけがない。近距離版鎧通しを出していくには、状況を限定する必要がある。

その状況とは、ずばり「起き上がり」。自分がダウンさせられて起きあがるとき、相手が目の前で地上にいるなら、リバーサルで出ることを祈ってコマンドを入れよう。相手がそのまま地上技を重ねようとしてきてくれれば、リバーサル鎧通しが、目の前の相手キャラをしっかと掴んでくれるだろう。そうなれば超絶ダメージ！

ただし、起きあがる直前まで目の前で立っているのに、地上技ではなくリープアタックを重ねてきたり、また昇龍拳のような投げられ判定のない技を重ねてくる人もいる。そうなると鎧通しはエネルギー球版になってしまい、出が遅いのでほぼ確実に無駄遣いになってしまう。だが読み合いの部分なので、これは諦めるしかないだろう。

では起きあがり時以外に、鎧通しは狙う機会がないのだろうか？もっとさまざまな場面で、強力な投げ版鎧通しを決めていきたい！

はっきり言えば、チャンスはないわけではない。おもに3つの技から、投げ版鎧通しを狙うことは可能だ。

①相手キャラの頭上を越えつつ苦無を出してこれでめくり、着地と同時に出す。
②小首折りの先端部分をガードさせ、つぎの瞬間に出す。
③中スライディングの先端をガードさせ、つぎの瞬間に出す。

代表的なのはこんなところだ。ほかにもリープアタックの直後あたりが狙えなくはないが、大抵はガードしているだろう。

①は十分実戦で狙える。苦無をガードして、さらにいぶき本人が真後ろに着地しようとしているのだ、手を出したくなるのは当然といえる。


相手キャラの頭上を越えつつ苦無。


そして逆方向・相手キャラ方向に入力して、着地鎧通し！

②は、距離調整が難しいが、小首折りに対する反応が遅い人に対しては狙っていって損はない。


小首折り先端をガードさせて…、


鎧通し！投げにくる相手に特に効く。

③は、やっていることは②と同じ。技が中足払いからにかわっているため、狙いにくく間合いがすこし離れる。

1つしかストックできないが、惜しまずどんどん狙っていくことを薦めよう。

SAIII・破心衝
連続技専用。しかし削り性能高し
ストック数・2

破心衝は連続技に組み込んで、速攻で気絶を狙っていく以外に使い道がない。突進速度はもの凄いが、相手キャラを強制停止させられないので、割り込みに使ってもたいがいはつぶれて以上だ。ただし隙のある通常技や必殺技をガードしたあとの反撃技としてなら、その突進力を生かすことができる。

いまいち応用範囲がせまくておもしろみに欠ける破心衝だが、相手の体力があとわずか、というときの最後の削り技としてなら、ある意味霞朱雀以上の働きをしてくれる。

霞朱雀は空中から出せるので、相手のリバーサルSAなどは怖くないが、警戒されだすとジャンプすらできなくなる。

そこへいくと、破心衝は出したつぎの瞬間に相手キャラに触れているので、「最後に削れば勝ち！」という場面では、すぐに出せてかなり便利だ。しかも削り量が何気なく高い。

ちなみに連続技として狙える場面は、なにもジャンプ攻撃からだけではないので、常にコマンド入力の準備をしておこう。レバー入れ中K、リープアタック・下小P、あたりから狙うのが実戦的だ。鎧通しと同じ苦無パターンと、小首折りパターンも使えなくはないので一応覚えておこう。


小技からでも連続技になてしまうところが恐ろしい。

最後に破心衝の小・中・大ボタンによる違いについて。小は出が若干早く、最後の蹴り上げ後の硬直も少ない。しかし移動距離は短い。大は出が遅いので普段は使わないが、最後の削り技として使うときは、その瞬間移動ぶりに驚愕するだろう。それほど速く画面の端から端までを移動してしまう。中はその間の性能だ。

連続技には小を、距離が関係ない大は最後の削りに使っていこう。



今回は、いくつかの小ネタを特集してみよう。小ネタと言っても、実戦で使えるレベルの物もあるので、試す価値ありかもよ?

前転がイイ感じ

ショーンの前転は、投げられ判定がないので、接近するには絶好の移動技である。また、打撃でも下段攻撃の技しか受けないので、足払いを使ってこない相手には、ますますもって有効だ。

そこで、前転からの戦法をいくつか紹介してみよう。

●前転→投げ

基本中の基本。投げられないのをいいことに、近づいて投げを狙うのだ。狙い所としては、起き上がりなどに小前転を重ねて、相手が打撃で反撃しようとしたところを投げよう。

●前転→リープアタック、前転→足払い

小前転で近づいたら、接近戦の用意もしておこう。そこで頼りになるのが、やはりリープアタックだ。前転に下段で反撃しようとすると、リープが当たるといった寸法だ。また、その逆をついて、足払いで下段を攻める、といったことも考えられるだろう。

●前転→スーパーアーツ

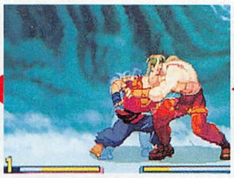
ここで薦めるスーパーアーツは、無敵時間を有効に使えるハイパートルネード。

前転で近づき、反撃しようと技を出すところに、無敵のハイパーで割り込むのだ。ガードされると怖いので、前転→投げを多用して、反撃を誘うように仕込んでおこう。

●前転→下段ブロッキング

前転に対して下段攻撃が多くなるので、反撃を先読みして、下段ブロッキングの用意をしておこう。ブロッキングが成功すれば、大Ⓚ→トルネードなどが狙えるぞ。


前転は、投げられないので、かなり頼りになるぞ。


で、前転からハイパートルネードで、無敵で突っ込め!


もしくは、下段攻撃を先読みして、ブロッキングだ。

神の左手!

波動拳を教えてもらえなかったショーン少年は、ついに波動拳(飛び道具)に対抗する手段を見つけた。それは、なんとしゃがみ小パンチだ。

なぜかは知らないが、ショーンのしゃがみ小パンチは、飛び道具を打ち消すことができるのだ。やり方は、飛び道具にしゃがみパンチを合わせるだけ。


なんとしゃがみ小パンチで、飛び道具を消せる!…で?

だが、連打ではなくタイミングを合わせる必要があるので、実戦のなかでは活躍しないだろう。狙うのならば、ブロッキングしとけ。

今週の連続技

まずは前号のお詫び。近距離大Ⓚ→遠距離大Ⓚ→ハドウバーストとありましたが、連続技にならないことが判明。関係者および、読者の皆さんへ大変なご迷惑をかけました。調べが足りませんでした(言い訳をするならば、2回は連続技になったんだけど…気のせいかな?)。

●近距離大Ⓚ→小ショーンタックル

対いぶき、エレナ戦で使っていくのが、この連続技。しゃがんだ彼女らにはトルネードが無意味なので、こちらを使おう。ダメージもそこそこだぞ。



対空技に恵まれたネクロではあるが、このゲームにおいて対空とはそんなに格の高い行動ではない。

ブロッキングというシステムがある以上、相手が技を出したとき以外の対空技は不利そのもので、かといって後出しで勝つには判定が強くなくてはならない。

ネクロがよく使う対空自動2択が、すかし跳び込みを兼ねたブロッキングを確実に返せるポイントは、着地の瞬間の1フレームしかありえない。結果的に完全にこなしさえすれば対空自動2択はパーフェクトな行動なのだが、実際はそこまで使いこなせるわけもなく、すかし投げにはやや弱いと言わざるをえない。

唯一確実に勝てるポイントでの投げも、うまい相手はドットの間合いを見切ってくるので、こちらもそうならないように動いておかなくてはならないのがテクニックだ。


予約対空もブロッキングで返される時代となりつつある今日この頃。

予約対空は逆にブロッキングされたらもう終わりかと思いきや、後ろ跳ねなら端に追い込みやすくもあるし、前跳ねの滞空時間が長かったりしたら、電磁ブラストで空中にいる相手をめくることができるという怪しい行動に繋がりもする。あながちブロッキングされることがすべて悪となるわけではなさそうだ。

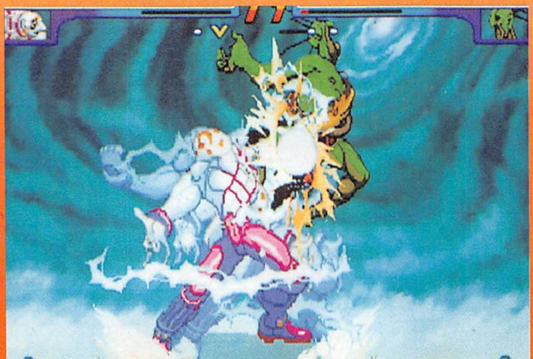
しかし相手を落とせるかどうかの答えとしては、超電磁ストーム以外は信用できないという結論になってしまいそう。これを何とか電磁ブラストで済ますためには、予約ぎみのブラストとなるが、考えるまでもなく危険な行動といえる。

あくまでも普段から互角以上の闘いをこなし、2択対空を確実に極められるようにしておくのが正しくはあるが、ブラストもハイジャンプ相手なら見て間に合うレベルなので、相打ちが恐い状況でなければ使っていくのがいいだろう。

と、究極的にはブロッキングの前に粉砕される対空という行動だが、人間が動かしている限りどこかやはり隙が生じるものなので、対空はそれはそれで使っていくことになるのだろう。

特にネクロは相手を近づけないために、牽制やら予約対空やらを頻繁に使わざるをえないキャラなので、ブロッキングという壁をどう越えるかということが、課題として大きく目の前に積まれている。そのレベルは夏休みの宿題にも匹敵するぐらいだ。


投げ間合いの外だと着地ブロッキングで反撃を受ける。


いつでも超電磁ストームを使えれば問題はないのだが。

TAITO

五月病かなっと思ったら、ゲンキの素、ZUNTATA RECORDSを聴こう。

シューターの"教祖"サウンドで超復活!!



RAYFORCE~Rubbing Beat~

【レイフォース～ラビング ビート～】

シューターの間で伝説と化した、あの「レイフォース」から3年。今も熱狂的な支持を受け続け、'96年度のファンリクエストでは堂々のNo.1を獲得。その期待にこたえ、遂に'97年春、アレンジアルバム化が決定。「レイストーム」のルーツとも言うべきTAMAYOテクノワールドが、宇宙の海に華麗なBEATを刻む!!

価格2,550円（税込） ZTTL-0011

ゲームサウンド感動領域へ突入!!



METAL BLACK-The First-

【メタルブラック―ザ ファースト―】

ディープな世界観と緻密なSF考証で、シューティングゲームに多大な影響を与えた、あの名作のサウンドがアレンジアルバムで登場!ゲーメスト誌主催の「'92年ベストゲーム大賞」で「アルバム部門」「ゲームミュージック部門」の2部門を受賞し、今なお圧倒的な支持を得ているオリジナルサウンドを、作曲者のYack.(ZUNTATA)が自らフルアレンジ。

価格2,550円（税込） ZTTL-0012

ガメラフリークも、ズンタタフリークも、必聴の一枚!!

ガメラ2000～オリジナルサウンドトラックス～

1996年「日本SF大賞」を受賞した超極上エンタテイメント作品"ガメラ"をベースに構成された、新次元シューティングゲーム「ガメラ2000」オリジナルサウンドトラックス遂に登場!ゲーム中での未来感覚あふれる無国籍サウンドと共に、映画さながらのムービートラックBGMも全て収録。作曲・アレンジはあの"音画集団"ZUNTATAが担当!この一枚を聴かずにガメラは語れない。

価格2,550円（税込） ZTTL-0010



ZUNTATA RECORDSラインアップ

大好評発売中!!

- サイキックフォース ～アーケードサウンドトラックス～ ＜ZTTL-0001＞価格2,548円（税込）
- レイストーム ＜ZTTL-0002＞価格2,548円（税込）
- ファイターズインパクト ＜ZTTL-0003＞価格2,548円（税込）
- サイキックフォース ～オリジナルサウンドトラックス～ ＜ZTTL-0004＞価格2,548円（税込）
- レイストーム～ノイ・タンツ ミックス～ ＜ZTTL-0005＞価格2,548円（税込）
- ランディングギア／サイドバイサイド ＜ZTTL-0006＞価格2,548円（税込）
- サイキックフォース ～エクストラソングトラックス～ ＜ZTTL-0007＞価格1,528円（税込）
- ダライアス～世代～ ＜ZTTL-0008＞価格2,548円（税込）
- パズルボブル ぱらえてぃ～ ＜ZTTL-0009＞価格2,548円（税込）

NOW ON SALE!

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

ZUNTATA RECORDS

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 （株）タイトー
販売元 （株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

※レイフォース、メタルブラックのCDジャケットは、制作中につき実物とは異なります。

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.195
5.30 May 1997

出版業界の最大の敵の一つ、ゴールデンウィーク進行へ向かってゲーメストは今日も行く！
休日なんてダイッキライだぁ〜〜！
ゲーメストかみんなに贈る、次のゲーム大会はストリートファイターⅢ！開催日は6／8日曜日、512人参加のゲーメスト200号記念全国大会だ！
応募締め切りは5／9金曜日必着。今号の80ページと81ページの間にある綴じ込みハガキに必要事項を記入して急いで投函しよう！
今ならまだ間に合うかしらかしら？

今月のむーちゃん



（神奈川県　寅根樹沙霧さん）

掲載広告ご案内

脳内沸点も振り切った!!
ニューゲームヒートアップ！

進行は止められない！
5月も激走！ノンストップ攻略!!

好評連載

ゲーム情報

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「ヴァンパイアセイヴァー」 イラストby藤原ひさし

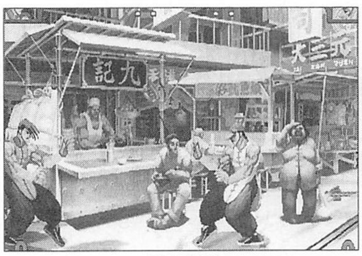
STREET FIGHTER III NEW GENERATION



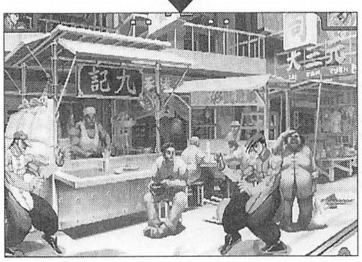
弟のほうが逃げ足早い!?

ユンとヤンの違いはグラフィックの違いだけだと思われていたが、じつはバックダッシュの距離が微妙に違うことが判明。ユンよりヤンのほうが1キャラ分ほど遠くまで下がるのだ。「まったく同じと考えて連携を組み立ててしまうとちょっと差が出しまう」程度で、強さに差が出るほどのことじゃないけどね。

CPU戦の相手キャラクター出現パターンもユンとヤンでは違っている。気になる人はムックのほうを参照してほしい。



画面端からユンがバックダッシュするとこんな感じ。



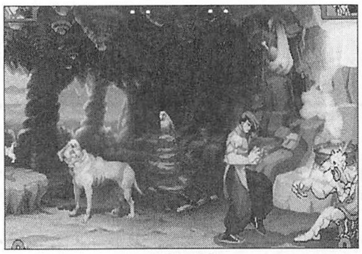
ヤンがバックダッシュすると、ユンに比べ1キャラ分くらい遠くまで下がる。謎の差だ。

虎撲子のフリして…

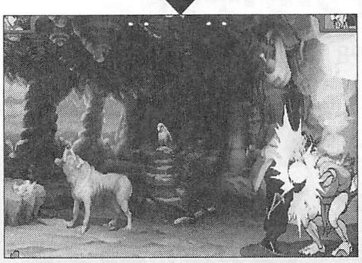
虎撲子のコマンドを入力し、パンチボタンを3つ同時すると、「虎撲子の始動モーションを見せて途中で止める」という行動がとれる。これが「虎撲子フェイク」だ。

起き上がりに虎撲子を重ねると見せかけ、ガードしている相手を投げにいったり、リバーサルをスカして反撃したり、といったところが主な使いどころ。

虎撲子のモーションの遅さをうまく活かした技で、きちんと起き攻めでプレッシャーをかけてから使えば意外と引っかかってくれる。「うまいプレイヤーはグラフィックにだまされる」ということを実感する技でもある。ただし、あくまでも奇襲技なのであまり乱用しすぎないように。



起き上がりに虎撲子を重ねるフリして…、



投げ!ろくに相手を見ていない、暴れ系の人には通じないので注意。

背後をとって連続技を!

相手の背後に回り込む「前方転身」は、つかむまでに若干のタイムラグがあるので逃げられたり反撃されたりするリスクもあるが、通常投げよりもわずかに投げ間合いが広く、転身後に連続技が入れられるというリターンが大きい。

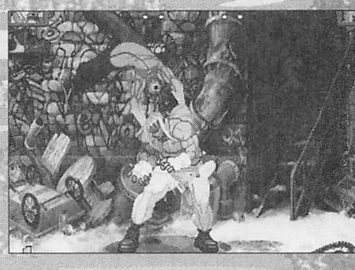
相手の連携に割り込んだり、隙の少ない技に反撃するためには、一瞬で投げることができる通常投げのほうが有効だが、雷撃蹴をスカしたり、起き上がりにガードorブロッキングしているところを投げるといった「隙を突く」ような投げの場合は前方転身を使うチャンス。

前方転身の後は、迷わずTCを叩き込む。転身穿弓腿や槍雷連撃を選んでいたら、TCからそれらの技につなげてもいいだろう。幻影陣だと虎撲子からほとんど拾うことができないので、ここは我慢して起き攻めからの連続技のために取っておこう。

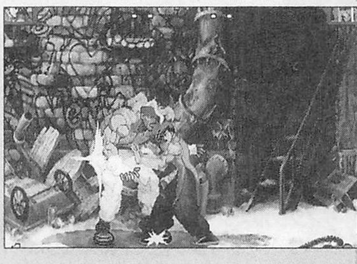
前方転身からのTCで注意してほしいのが、対アレックスとエレナ戦のとき。こいつらは前方転身後の間合いが離れているので、そのままTCを入れたのでは虎撲子がスカってしまう。これはほんのちょっとだけ間合いを詰めてやれば解決することなので、この2キャラだけはしっかりチェックしておこう。少しでも歩きすぎると連続技にならないので、本当に一瞬間合いを詰めるだけだぞ。

起き上がりに重なる中足払いをブロッキングポイントにしてくるような相手には、その裏をかいて「小足払いキャンセル前方転身」を狙ってみてもいいだろう。小足払いにブロッキングをして、速攻で技を出されてしまうとつぶされてしまうが、ほんの少しでも反応が遅れれば前方転身が決まる。当然その後は連続技のチャンス。

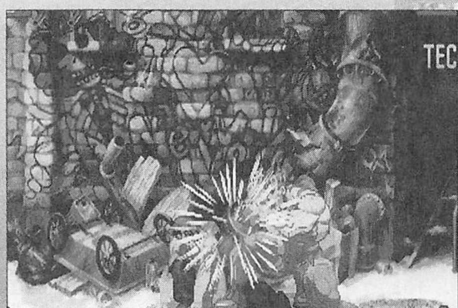
問題は、相手がちゃんとブロッキングに成功してくれるかどうかというところにある



前方転身後は連続技のチャンス!



エレナとアレックスだけは、ちょっと間合いを詰めてからTCを入れなければならない。



相手がブロッキングマニアの場合、小足払いキャンセルから、

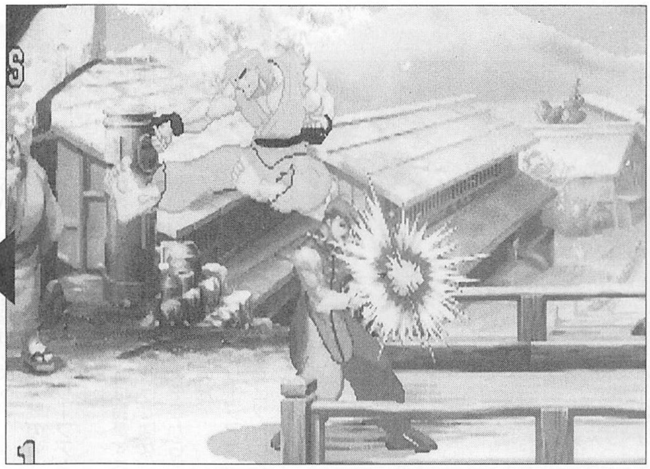


前方転身という手もある。ちょっとでも反応が遅ければいただきだ。

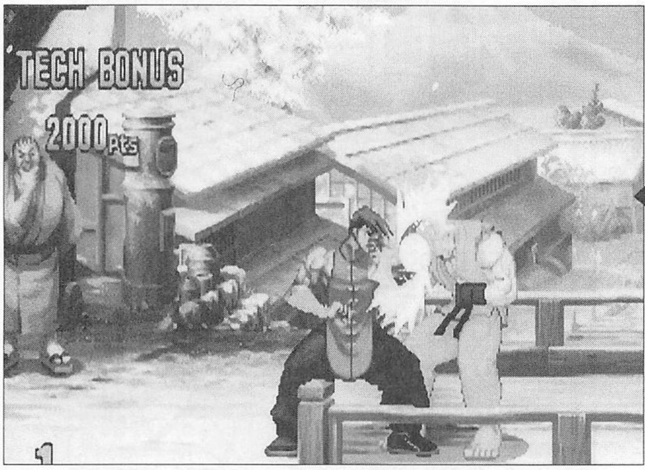
(笑)。失敗されると投げスカりになってしまうが、決まると結構かっこいいぞ。魅せ技の好きな人は狙ってみよう。ただし、相手をえらんで。

めくりはブロッキングで返せ!

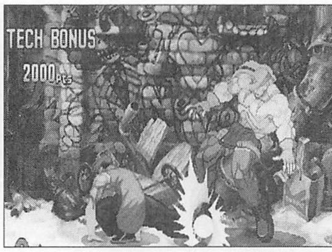
めくりで跳び込まれた場合、



レバー後ろでめくりをブロッキングし、



目の前に落ちてきたところにTCを叩き込め!



リーチが長くジャンプ軌道が低いアレックスのJ中Pは、ブロッキングしたら大足払いがオススメ。

槍雷連撃以外で返すことはできないし、超カス当たりなのでよっぽど重要なポイントでなければオススメはできない。となると、残る手段はブロッキングしかない。

通常の跳び込みがレバー前でブロッキングなのに対し、めくりの場合ブロッキングはレバーが後ろになる。「めくりにブロッキングを失敗したら…」と考えると恐くてブルってしまうかもしれないが、これを身に付けると付けないとでは逆転性が大きく変わってくるので、ぜひとも身につけてほしいテクニックだ。めくりブロッキングに成功すると、背中側にいた相手が自分の目の前に落ちてくるので、そこにTCからのスーパーアーツを叩き込もう。

通常の跳び込みをブロッキングした場合、近ければTCを入れよう。遠いときにTCを狙うとガードされることが多いので、そういう場合は空中にいる相手に立ち中パンチを当てて安定しておこう。

TCをガードされたときの攻防

接近戦、いやユン&ヤンの最大の狙いがTCからのスーパーアーツだということは以前書いたが、このTCがガードされたときはどうするのか?

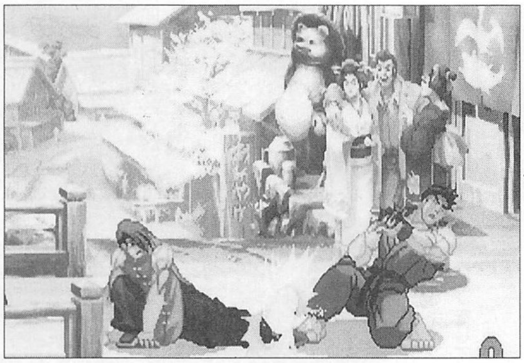
立ち中Pをガードされ、そのまま立ち大P→虎撲子とつなげてしまうと、相手との間合いが開いてしまい、また接近するための手段を考えなくてはならなくなる。

だが、TCの立ち大Pで止めてみるとどうだろう。間合いが近いままなのである。しかも、立ち大PでありながらもTC技なので隙が小さく、連携を続けるにはちょうどいい状況にあるのだ。

具体的にどういった技につなげるといいかというと、中足払い、TC、リープアタック、ブロッキングといったものが挙げられる。中足払いはカツカツ固め、しゃがませておいての雷撃蹴が主な狙い。TCやリープアタックは相手の出した手足をつぶすのに都合がいい。特にリープは、足払いで連携を止めようとしている相手に非常に有効だ。もちろん、何か技を出そうとしているのなら、ブロッキングしてTCを決めてやるのもいいだろう。スーパーアーツなど、強力な必殺技で割り込もうとする事も考え、ガードという選択肢も忘れずに。ゲージを使って割り込もうとしている相手には、攻めるフリをしてゲージを使わせてしまうというのも戦略のひとつだ。



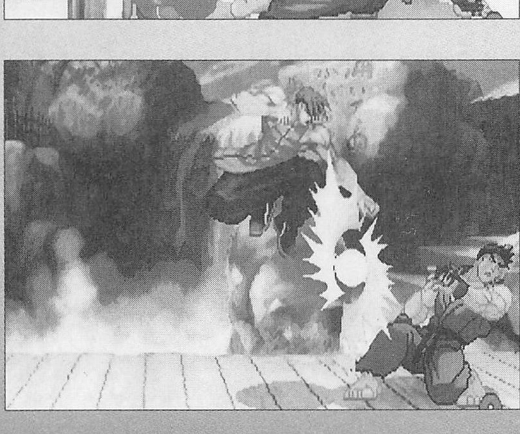
TCの立大Pから…、



再び中足に戻ったりして、接近戦を続行。



手を出すヤツにはブロッキングを仕掛けよう。



リープもいいぞ。足払いで連携を止めようとしているヤツにかなり有効。



オロ

ようやっと接近戦。

接近戦の強さもオロのウリの1つ。リープと下段、そしてブロッキングが単純に組み合わさる。

担当：MVP

オロは接近戦でその真価を発揮できると言ってもいいだろう。

その理由は中段・下段の攻め、スタンさせる能力の高さ、これらの総合的な力がオロは特に優れているわけだ。

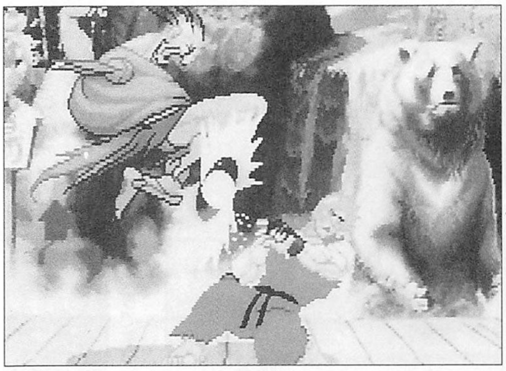
リープアタックに注目

これは以前にも書いたが、おさらいという意味でもう一度説明しよう。

オロの接近戦の強さの源はすべてこのリープアタックにある。

出の早さは特筆するほど早いというわけではないが、ヒットするとそこから地上技につながるのだ。

これはリープアタックがどんな状態でヒットしても間違いなくつながる。



やはりオロといえばリープアタックだね。

立っていて高めにヒットしても、しゃがんでいて低めにヒットしてもきちんと地上技につながるのだ。

つながる地上技は立ちの中攻撃が基本で、状況によっては立ち大Ⓚもつながる。しゃがみ技は小攻撃がつながるかこれはいらないはず。連続技に下段はいらないからだ。

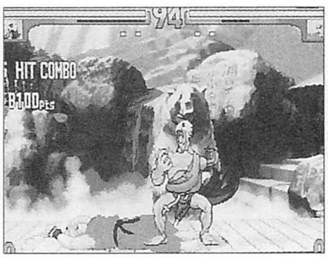
立ち中攻撃、ⓅとⓀがあるが、つながる場合はⓀのほうが若干出が早いので立ち中Ⓚのほうが楽である。しかし立ち中Ⓟには別の利点があるのでこれも無視はできない。

連続技をマスターせよ

リープから立ち中Ⓚをつなげるのは目押しがかなり有効。経験値が高くないと毎回というわけにはいかないが、必ずマスターしてほしい。

立ち中Ⓚを入れたら次は何を入れるかというと、打撃投げである仁王力がベスト。仁王力は小・中・大で攻撃判定が出るまでの時間が違い、小が若干威力は低くなるが出が早いので決めやすいぞ。

リープ→立ち中Ⓚ→仁王力で体力3分の1、スタンゲージ6割を溜められるのでどんどんねらっていくべきだ。



リープ→立ち中Ⓚ→仁王力はもはや超基本連続技。こんだけ減らせることが可能。

立ち中Ⓟからの攻め

今度は立ち中Ⓟを見てみよう。リープアタックからつないだ場合でも、普通にいきなりの立ち中Ⓟがヒットした場合でも、どちらでもいい。

立ち中Ⓟを当てた後ダメージを狙うならしゃがみ大Ⓟを当てるのがいいが、ここではその後の攻めをよりキツくするための戦法をすすめたい。

立ち中Ⓟヒット後、2段目をキャンセルしてハイジャンプをして大Ⓚを当てよう。

こうすると、なんと相手よりも早く自分が着地したうえに、相手との間合がちょうどリープアタックが届く間合まで接近できるのだ。

つまりそこからすぐにリープアタックか大足払いの2択をしかけられるのだ。非常に強力と言えよう。

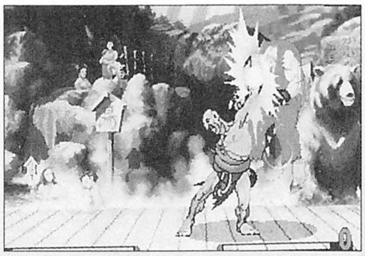
ただしこれには少し注意事項があって、

●イブキ、エレナ、ユン&ヤンには中Ⓟ一段目キャンセルハイジャンプを使う

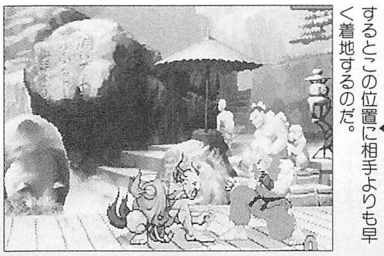
●ハイジャンプではキャンセルでないと相手より早く着地できない

といったものがある。中Ⓟ一段目ヒット後のキャンセルハイジャンプは中Ⓟヒットを確認してからではかなりツライので、この3キャラには素直にJ大Kを追い打ちに入れておこう。これでも端に近ければ同じようにキツイ攻めができるからだ。

もしも、夜行魂をスーパーアーツに選んでいるのならば中Ⓟで浮かした後に強力なコンボを狙えるぞ。詳細は次号にて。



立ち中Ⓟの二段目にハイジャンプでキャンセルをかけて大Ⓚ。



するとこの位置に相手よりも早く着地するのだ。

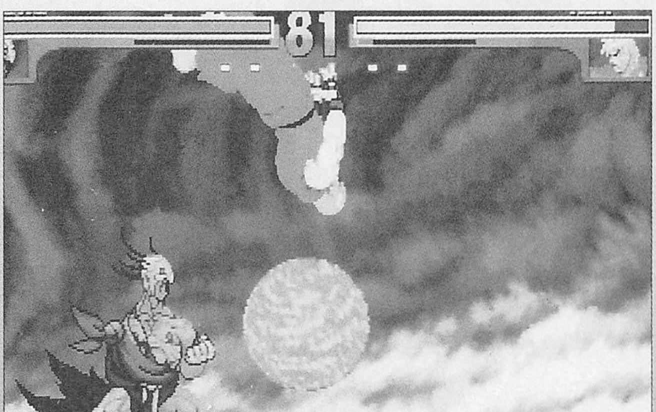
接近するとき

接近戦での狙い、すなわちリープアタックか立ち中Pを狙うといいのがわかってもらえたと思うので、次は接近した瞬間の行動を見てみたい。ジャンプから入っていったときはもう普通の接近戦であるが、地上からダッシュで近づいたときは話が変わる。

それは相手との距離が確定しにくいからだ。密着時になることもあるし、屈み小Ⓚがギリギリ届くぐらいの間合になるかもしれない。

こういう安定しない間合になったときどうすればいいのであろうか？

このときの答えはおよそ4



夜行魂については次回まで待ってくれい。

通りある。

1リープアタック
2大足払い
3ブロッキング
4投げ

この順に使用頻度が多い。1は特に有効だ。ダッシュに反応して足払いを使ってくる相手にもヒットさせやすいのでどんどん狙っていこう。もちろんヒットしたら立ち中Ⓚ→仁王力を入れていける。

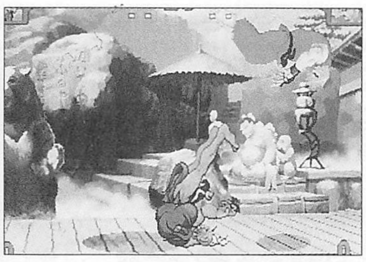
2はリープアタックとの二択という意味で使う。ただし大足払いはダメージはあるけどスタンゲージが溜まりにくいのでもう少しで気絶するという時はあまり狙わないほうがいいだろう。

3は一度ブロッキングの入力をして様子を見るということ。何もしてこないと踏んだなら、もうそこから接近戦が始まる。

4は特に投げを意識して使っていくというよりも、レバーを前に入れて立ち中Ⓟを狙ったり立ち中Ⓚ→仁王力を狙ったりすると自然に起こる現象である。どちらにしても結果オーライってかんじだね。



ダッシュからの選択肢で最もいいのはリープアタックだ。



立ち中Ⓚをレバーいれて出したら投げになってラッキー!!

接近戦の考え方

オロはリープアタックからの連続技が強力だが、果たしてこれだけでいいのか?と言われると一概にそうとも言い難いような気がする。

接近戦でリープアタックを使いつつ接近の手段として、いろいろ中段、下段と技を振りわけていって相手のスタンゲージを溜めつつダメージも奪っていく、いわゆるチクチクとまとわりつくのも非常に有効と言えるだろう。こうすることで相手のイライラ感を増しておいて最後にリープアタックからの連続技を叩き込めればかなりの理想に近いものとなる。

下段を意識させよう

リープアタックがいくら強いといってもやはりガードはできるわけであって、ヒット確率を上げるにはやはり下段も使わなければいけない。

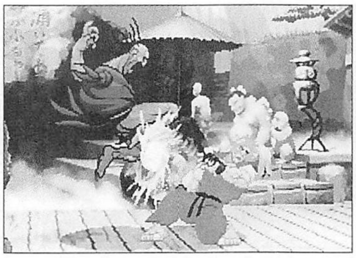
使う技は主に二つ。屈み小Ⓚと屈み大Ⓚである。

屈み小Ⓚはその出の早さゆえに、技をつぶされることはほとんどない。

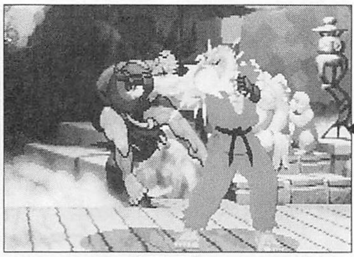
例えばリープアタック→リープアタックとやったときに、二回目のリープアタックは立ち技でつぶされてしまう。まぁ空中でくらうことはないが、このときに屈み小Ⓚとやると、リープアタックも含めてほとんどの技をつぶせるのだ。

問題は屈み小Ⓚの後で、この後はリープアタックで攻めたいが、唯一ブロッキングに対してのみ無防備となる。そのため、たまにはブロッキング対策用に仁王力、リープアタックをつぶしてきそうならこの距離だと大足払いを使っていくのがいいだろう。

でもやはり基本はリープアタックだ。リープアタック↓立ち中Ⓚ↓リープアタックというのもかなり使える連携である。



リープアタックの後に…、



再びリープをやるときはつぶされてしまう可能性もある。



が、この場合は屈み小Ⓚならばつぶしていけるぞ。

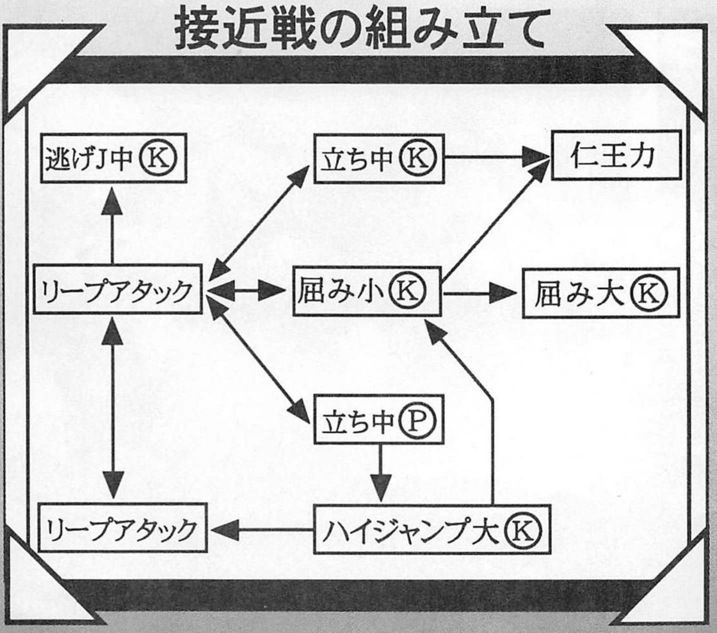
要するに下段は意識させないといけないけど、スタンゲージが溜まらないので、あくまでもつなぎとして使うということだ。

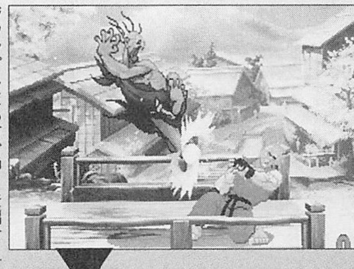
逃げJ中Ⓚを使おう

バックジャンプした瞬間に中Kを出してみる。実は相手と密着状態からこれをだすとなんとしゃがみガード不能の中段攻撃となるのだ。

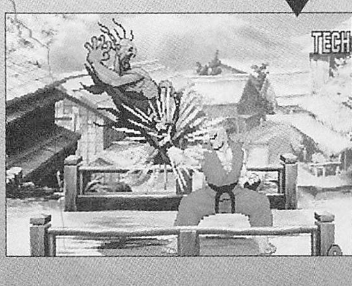
この技のいいところは、たとえ判定の超強力な昇龍拳とかを出されても絶対に相打ちにもっていける、というのと、たとえ相手がブロッキングしたとしても自分はバックジャンプ中なのでほとんど反撃をうけない、ということが挙げられる。そしてなんとリープアタックからの連続技としても使えるくらい出が早いのだ。

接近戦に危険を感じたときや、起き攻め、ジャンプ攻撃をガードされた後などに使うと非常に高確率でヒットするぞ。なんてったって人間の目で反応できる早さじゃないからね。





ジャンプしたらすぐ中Kを出せばなんと中段攻撃だ。



これはブロッキングされてもあまり危険はない。

エレナ とかく人は空を跳びたがるもの



ブロッキングがある限り、跳び込みの攻防はかなりの使い分けが要求される。

担当：借金

ブロッキングの有効範囲が地上だけでなく空中でも使えるため、跳び込みと対空の図式に新たにブロッキングが加わった。そしてブロッキングを交えた攻防は読みあいと呼べるものにまで変化した。

ブロッキングする

攻めの途中で相手が跳び込んできたときは、普通対空技を使って相手を迎撃するのが定石で、対空技を出すことができないときにガードをするくらいであった。ブロッキングが加わるとどうなるのか。

●ブロッキングする

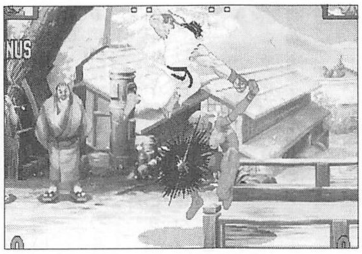
ブロッキングは、入力に成功した側が圧倒的に有利。相手のジャンプ攻撃をうまくブロッキングすると、そのまま攻撃を決めることができる。

しかしジャンプ攻撃の場合、ブロッキングを決めた後に相手が後ろに跳ねてしまい攻撃が当たらなくなることがある。

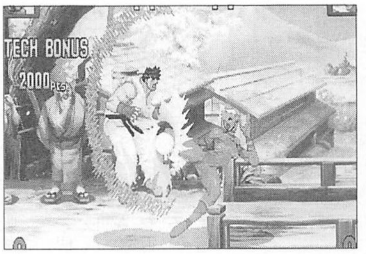
そこで相手が離れる前に空中で攻撃を当てるのが理想となってくる。そこでスクラッチホイールを入力しよう。空中でブロッキングされた相手は着地するまでまったくの無防備状態なのでスクラッチホイールが届く間合い内なら迷わず使えるぞ。

●相手もブロッキングを狙っていた

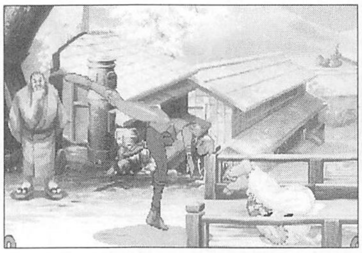
相手もジャンプしながらブロッキングを狙っていた場合は、お互い何も出さずに着地してしまう。そのためここではスクラッチホイールを使おうとしていた頭を切り替えて投げとブロッキングを割り振る行動に変えよう。



対空だけではやってけない。ブロッキングを混ぜて闘え。



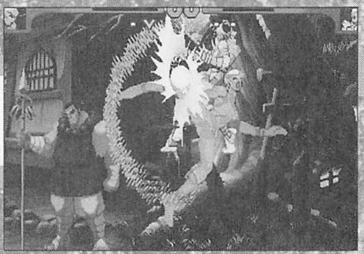
間合いが遠くないなら、素早くスクラッチ。



瞬時に行動を変えるのは大変。でもやらないとやられるぞ。

そのほかの行動

リュウやいぶきといった、めくりからの攻撃を得意とする相手の場合、めくり狙いでハイジャンプをしてくることがある。このとき、通常技の対空は軌道の関係上使えない。そこで、めくり狙いのジャンプであると分かったときは、動きに逆らわずに前ダッシュでくぐってしまおう。また通常技の対空は使えないが、大スクラッチホイールなら落とすことができる。早めに判断できたときはこれでばっちりだ。



早出し大スクラッチは上方向に強い。でもブロッキングが心配。

●対空技で落とす

ブロッキングが使えるとはいえ、当然併用して使うことになるのが対空技。中Pを基本にしたさまざまな対空技も使い相手の跳び込みを封じていこう。

とまあこんな感じでわりと選択肢があるわけだ。対戦でポイントとなるブロッキングと対空技、どちらも必要だね。

エレナが跳び込んでいくとき

エレナが跳び込んでいくときも攻防的にはほとんど変わらない。まず覚えると即戦力になるのが、

●跳び込みブロッキング

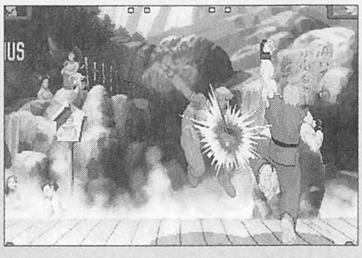
跳び込みブロッキングというのは、ジャンプしながら何も出さずに跳び込み、迎撃してきた相手の対空技をブロッキングするという戦法。

相手の対空技をうまくブロッキングできれば、必殺技対空の隙に攻撃が確定するなどかなりおいしい。

ちょっとだけコツを説明すると、**ジャンプ頂点から少し下ったところでブロッキングを入力。**

これで根元昇竜拳や通常技での対空に合ったタイミングの空中ブロッキングの完成だ。もちろん空対空技や早出しの昇竜拳にはそれよりも早いタイミングでの入力が必要だからタイミング的には万能とはいえない。よって相手の行動に多少読みで入れることになる。

空中で下→前と素早く入力すると、どちらのタイミングにも対応できる自動ブロッキングにもなるのでこれも練習してものにしよう。



このときは下に着地したいのでレバーは前入力が望ましい。



対空に対抗してジャンプの下りにブロッキングを入力。

ジャンプ攻撃を使う

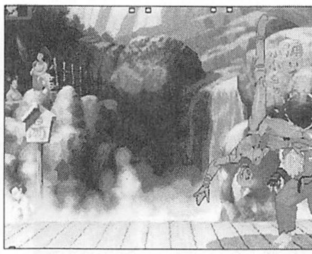
跳び込んで攻撃していくときは、性能の良いジャンプ大Kがあるのでこれをメインに使っていく。このジャンプ大Kはちょっとしたテクニックが使える楽しい技だ。

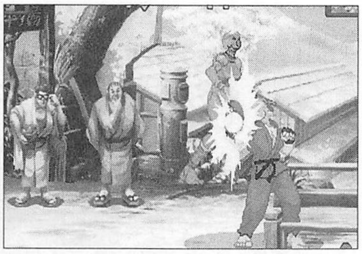
通常技で対空を使う相手に有効なのが早出しのジャンプ大K。

早出しのジャンプ大Kは打点が高いのでブロッキングされてると楽に反撃されるという欠点がある。そこで打点低めのジャンプ大Kを使っていこう。もちろん打点を変えたくらいでブロッキングタイミングが変わるわけではないが、ここに細かい技が入ってくるのだ。

エレナのジャンプ大Kはひざ部分にも当たり判定があるので、引き付けるとひざと足先の2段技になる。背の低い相手に2発とも当てるように出すのは難しいが、慣れれば使えるようになるはずだ。

このジャンプ大K2段の弱点は、打点を低めにしているため対空技で簡単に落とされてしまうこと。早出しのジャンプ大Kと跳び込みブロッキングを駆使してうまく使い分けていこう。

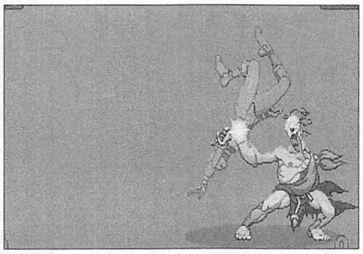

入力タイミングがシビアだが、2段になるのは強力だ。

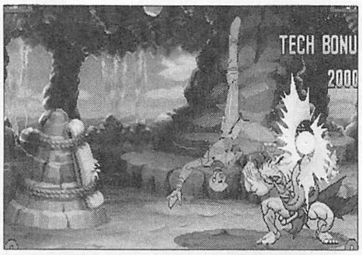

しかし引き付けるため地上技でも返されてしまう。

ブロッキングされたら

ジャンプ大Kを使って跳び込んだはいいが、ブロッキングされてしまった。ブロッキングされたときは、完全に不利なので着地するまでにエレナに当たる攻撃はすべてあきらめなければならない。

しかし前述したジャンプ大Kの引き付け2段を使って攻めた場合は、相手がブロッキングをしようとしたときも当然、2回入力しなければ取ることができない。ブロッキングに成功したあとすぐに攻撃しようとしてくれたならば、うまくいけば2段目から相手にヒットすることもあるのでお得。ヒットした後は地上で連続技に持ち込むことができるので、読み負けたのに結果的にダメージを与えることができる。


ジャンプ大Kをブロッキングされたら基本は詰み。



相手がへたに手を出してくれれば脳天直撃キックでおいしいね。

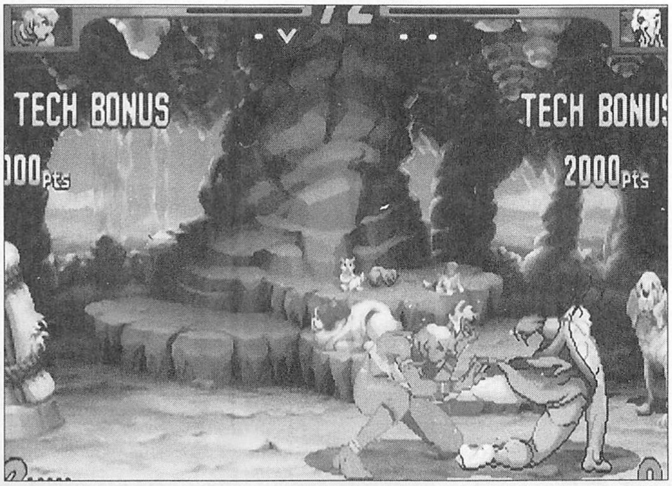
通常のジャンプ攻撃や、ジャンプ大Kを2発ともブロッキングされてしまったらさすがにアウト。ブロッキングされてからエレナが着地するまでに間に合う攻撃と着地したときに重なっている出の早い中攻撃等はあきらめるしかない。

しかしもし相手が欲張ってくれたのならつけこむ隙が存在する。

ブロッキングされた後の着地には、**完全に無防備状態になる時間の後、ガードすることはできないが着地の隙をなくせる手段がある時間が存在しているの**だ。そのためこの時間帯に出された攻撃は、ガードこそできないもののジャンプですかしたりできる。だからブロッキングされた後に再びジャンプすれば、ガードのできないしゃがみ大Kなどをかわすことができるというわけだ。これを応用すればジャンプ系であるリープアタックを使って攻撃に転じることもできるぞ。そしてブロッキングでも着地の隙をなくせるのでうまくいけば、相手の攻撃をブロッキングすることまでできてしまうというわけだ。

ブロッキングをされてしまったときの選択肢なので、当然確定する時間があることを忘れてはいけない。悪あがきといえるが、なにもしないよりはマシなんじゃないかな。


やばっ。先生これってもう大ダメージ確定ですよね。



なんか私がブロッキングしましたよ。変ですね。

ガードされたとき

ジャンプ大Kで攻めていったときにブロッキングはされなかったがヒットもしなかった。このように相手がガードしたときは、できるだけ地上戦を有利にこなしたい。

通常技で攻めていくときには、しゃがみ中Pが効率よく使える。ヒットしたならここからのスクラッチホイールが決まるが、これはヒット確認が素早くできたときのみ。バクチで出すにはあまりにハイリスクだ。

しゃがみ中Pからの攻めは、相手がブロッキングをしてくると思ったらレバー入れ中Pや大Kなど、タイミングをずらした攻めをおこなう。相手が手を出してくると読んだら逆にブロッキングをするというふうに展開していこう。

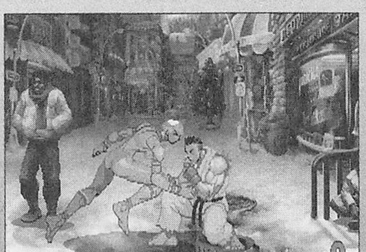
ジャンプ大Kのヒット確認ができずにスクラッチホイールが打てないときには、しゃがみ大Pもおすすめ。しゃがみ大Pを使えばジャンプ大Kがヒットしたなら大攻撃だけの連続技に。しかも相手はダウンしないのでここでも相手が手を出してくるならブロッキング、ブロッキングしそうならレバー入れ中P等の攻めが有効だ。

しゃがみ中Pやしゃがみ大Pは、ヒットしたときに連続技になるものの、ジャンプ大Kの後にブロッキングされてしまう危険もある技。

そこでブロッキングできないタイミングで攻撃できる出の早い技での選択肢が必要となる。出の早い技でさらにそれなりのダメージがある技は中Pだ。

ジャンプ大Kがヒットしたときには4ヒットし、相手はダウンしないのでお約束の攻めができる。相手があまりに固まるようならダッシュ投げもたまに混ぜていくといいだろう。


安全に攻めるなら中Pがお勧め。この後は読みあい勝負。


相手が固まりがちなら恐れずに投げを増やしていこう。

中Pを打ちきった後に攻めるのもいいが、中Pは1段目にキャンセルがかかるので、たまに中P→スレットスマッシュという連携を使ってみよう。キャンセルタイミングはかなり早いので出すのは大変だが、その分スレットスマッシュの動きもスムーズなので簡単には見切られない。中か大のスレットスマッシュを使えば硬直時間が短いので、相手にヒットした後はスーパーアーツが目押しでつながる。



ダッドリー まだまだ密着戦

最強目指してひた走るダッドリー、頂点はもう少し。さらに攻める能力を身につけていこう。

担当:P・鈴木

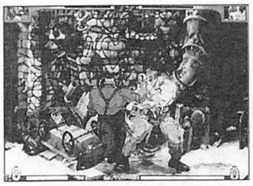
さて今回の内容は前回の内容の続きになる。密着した間合いでどんな技を出していくか、というテーマだ。

まずは簡単におさらい

－Aランク－

⑴TC（中Ⓚ→大Ⓚ）を利用しての攻め

このTCは非常にダメージが高く、ヒットした場合は屈み小Ⓚが連続技としてつながる。もしガードされた場合であっても、再び中Ⓚを出していくか（もちろん他の技も使っていく）ブロッキングトラップを使っていくかで相手に選択を迫ることができる。間合いが離れずに連携していくことができるので、優秀な連携といえよう。


ガードされても攻めは続行していけるのが最大の強み。

－Bランク－

⑵屈み中Ⓟを出してからの連携

●キャンセルダッキング
●キャンセルCカウンター
●下段ブロッキング
●立ち大Ⓟ

屈み中Ⓟは出が早くリーチもあるため、ここから技をつなぐ行動が非常に重要である。基本的にはダッキングかリープアタックを使い、これらの選択に反応してこようとする相手に対して他の選択をしていこう。


ダッドリーはリープも強い。どんどん使って嫌がらせだ。

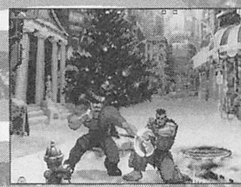
それでは続きをはじめよう。

ランクB

⑶屈み小Ⓚ

ダッドリーの持つ技の中では最も発生が早い。なんと立ち・屈み小Ⓟよりも早いのである。

下段攻撃であり、キャンセルをかけることも可能なので、屈み中Ⓟのときと同様に分岐は多い。


ここからの攻めはどれも有効。好きな分岐を選ぼう。

この技からの選択は、

○TC立ち中Ⓚ
◎再度屈み小Ⓚ
◎屈み中Ⓟ
◎キャンセルダッキング
○下段ブロッキング
○屈み大Ⓚ
△パンチ・アンド・クロス(中)
（マークはおすすめ度）

と、屈み中Ⓟのときよりもさらに豊富である。

まずは、TCの立ち中Ⓚ。これは、キャンセルダッキングと対になっている。

屈み小Ⓚキャンセルダッキングからの投げは、屈み中Ⓟからのと同様に有効である。


相手が屈んでいるので、ダッキングへの反応が少し遅れる。

下段スタートとなる点はポイントが高い。

そのかわり、小攻撃なので相手をガードさせておく時間は短い。相手が手を出してきてしまいやすいというわけだ。

そこで使われるのがTCの中Ⓚ。TCを使って、相手を硬直させる時間を延ばしてしまおうというわけだ。この中Kに改めてキャンセルをかけて、ダッキング投げを狙っていこう。


でもバクチっぽく手を出されやすい問題点もある。

屈み小Ⓚキャンセルダッキングと、屈み小Ⓚ→中Ⓚキャンセルダッキングとを混ぜ、別のものとして考えるのだろうか、簡単に説明しよう。

屈み小Ⓚキャンセルダッキングがくると予想した相手は、小Ⓚの効果時間が切れたと同時に手を出してくるはず。少しだけ遅らせて手を出してくる相手もいるかもしれない。


そこでTCの中Ⓚを使ってからダッキングしている。

ここでTCの中Ⓚを使ってみたとする。すると相手は、予想以上にガード硬化時間が長いことに気づき、とりあえず緊急手段として最も安全な手段――ガードという選択をしてくるだろう。

この「ガードをしよう」として無意識に手が下ガード方向にレバーを入れている時間と、屈み小Ⓚ→中Ⓚ→ダッキングで近づく時間がほぼ同じために、ダッキング投げが非常に決まりやすくなるわけだ。この時間差攻撃は、テンポが早いゲームでは非常に有効な戦略である。


相手はまずガードしているので、ダッキング投げが成功する。

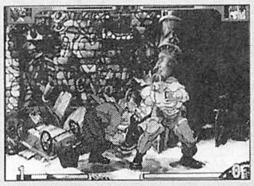
●手が意識に追いついていない瞬間を攻める
●無意識のうちに反射で動いている瞬間を攻める
●相手が予想していない行動を取り無意識の動きを誘う

これが私の相手を攻め崩すための持論。今後も私が担当した記事は、時間軸を利用した内容の攻略が続くので、よく理解しておいてもらいたい（笑）。

ちなみに中Ⓚキャンセルダッキングに対しても手を出してくる相手は、1回ガードを始めたらボタンを連打しているだけの可能性がある。このような相手に対しては、屈み小Kから屈み中Pにつなげてキャンセルダッキングを狙ったり、屈み小Ⓚ→ブロッキングを狙ったりするといい。連

ダッキングからは？

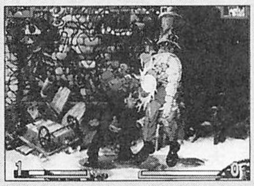
とりあえず有力なのがダッキング投げ。相手は、あらかじめ技を置いておかないと対処しにくい。ダッキングを見てから技を出してくる相手には、ダッキングアッパーも混ぜていこう。


実は中ダッキングが最も スキが小さい。これはいただきだ。

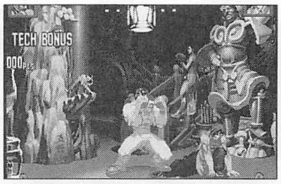
ダッキングを出す前に技を出してくる相手には、ダッキング以外の選択をすることが最もいいのではあるが、ダッキングSキャンセルスーパーアーツもおもしろい選択だといえる。アピール重視技だ。ダッキングストレートは大型の相手に使ったり、ダッキングで相手の攻撃をかわした後に使うといい。ディレイ効果も期待できる。

ダッキング→ブロッキングは、反応に自信のある人、一発逆転がほしい人用の選択。少し手前で止まるといい具合に手を出してくれるようだ。ダッキングという選択肢が出てきた場合はこの囲みを見ること。

※忘れてはならないのが、ダッキングから再び立ち中Kを出していくこと。相手に絶大なるプレッシャーを与えることが可能だ。もし相手が何かしようとして中Ⓚをくらおうものなら、投げ以上のダメージを与えることができる。


無理にでもボディを狙っていく。当たれば大ダメージだ。

打させているので、素直なブロッキング入力をするだけでいいのがメリットになる。ただ、屈み小Ⓚ→中Ⓚキャン



とりあえず屈伸。カコン、あっ釣れましたね。大きいなあ。

セルダッキングは実は難しいので、もっと簡単に連携を組み立てる手だても紹介しよう。

屈み小Ⓚの後に、再び出の早い攻撃を出していくのも1つの方法だ。これは、間合いが近いときは屈み小Ⓚ、少し離れているときは屈み小Ⓚ、少し離れているときは屈み中Ⓟがいい。相手がガードしていたらさらに分岐させよう。

ブロッキングされましたが？

相手がブロッキングを狙ってくることも考えられる。もしここで屈み小Ⓚ（中Ⓟ）を出してしまった場合はブロッキングを決められてしまう。このブロッキング対策も練っておこう。

最も単純なのが、屈み小Ⓚや中Ⓟでなく、屈み大Ⓚを出してみること。大Ⓚは出るまでがかなり遅いので、ブロッキングを狙っている相手に時間差攻撃になる。また、下段に乏しいダッドリーに対して立ってガードをする相手は結構いる。リープアタックに用心している相手にも有効だ。もし屈み大Ⓚが相手にヒットしたら、この連続技がいい。

●屈み大Ⓚ→中ダッキングアッパー→一発目Sキャンセルロケットアッパーorコークスクリューブロー

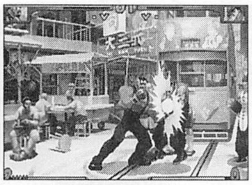
見た目にも華やかで威力も大きい。ゲージが溜まっていないときはダッキングアッパー1発でも十分だ。

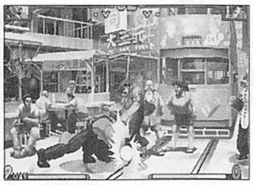
今回もレバー入力法を説明しておこう。

屈み大Ⓚがヒットしたら、ちょっとだけ遅めに←↙↓↘→とレバーを入力する。屈み大Ⓚのモーションが終わったかな、そう思ったら中Kを押そう。このダッキングはほぼリバーサル（最速）でないと追い打ちがかけられない。またまた感覚的なものだが、ニュアンスは伝わるはず。

うまくダッキングできたら、↓↘→Ⓚ↓↘Ⓟと連続で一気に入力しよう。アッパーの1段目とⓅのタイミングが合っていれば連続技の完成だ。







大Ⓚがヒットしたら、少し待ってからダッキングレバーを入れ、タイミングを計って中Ⓚ。すかさず↓↘→Ⓚ↓↘（→）Ⓟで、ピカーン。そしてバラを投げるダッドリー。（以下省略）

ちなみに、画面端で屈み大Ⓚを当てることに成功したら、

●屈み大Ⓚ→（ダッキングアッパー2ヒット）×2→ダッキングアッパー一発目Sキャンセルロケットアッパーorコークスクリューブロー

というすごい連続技が入る。

相手の体力を半分は奪えるぞ。屈み大Ⓚも上手に使えば強いのだ。

屈み大Ⓚ以外のブロッキング対策は、少し近いがリープアタックも悪くはないし、最初の屈み小Ⓚにキャンセルダッキングをかける手もある。屈伸したのを見てから投げるのもいい。


画面端に追いつめられた相手はキツイはず。永パじゃあない。

笑える内容は、中のパンチアンドクロスだ。うまくいったら拍手されることうけあい。さあそろそろ密着戦も佳境に入ってきた。次号でも続けていく予定だ。ダッドリー分岐多くて最高だね。

いや本当に小ネタですから

まずは訂正。前号のTC特集ページであった記述だ。屈み小Ⓚ→中Ⓟ(中Ⓚのミス)前中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ（前中Ⓚのミス）

●レバー入れ中Ⓟと立ち中Ⓟは出の早さが違う。見た目は全く変わらないが、牽制時はレバーを入れないこと。

●レバー前入れ大ⓀからのTC中Ⓚは、使わないほうがラッシュをかけやすい。

●前号の連続技、間合いが近い場合は大ジェットアッパーのほうがスタン値が高い。前号を読み直してほしい。

さっきからパンチ・アンド・クロスって何なのそれ！

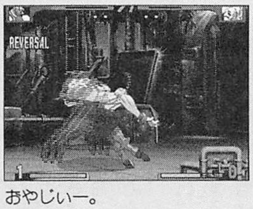
隠し技が見つかった。コマンドは→↘↓↙←→＋Ⓟ。このコマンドを入力すると、立ちパンチを一瞬出した後にキャンセルクロスカウンターが出る。

屈み小Ⓚから中ⓅアンドCを使うと、割り込もうとしてきた相手の技に対してクロスカウンターが成立！

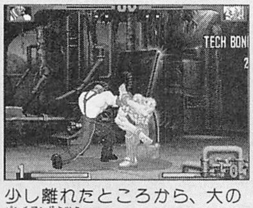
するといいなあ。

立ち大Ⓟが届かない間合いから大ⓅアンドCを使うと、反撃しようとした相手にクロスカウンター命中！

するといいなあ。



おやじぃー。



少し離れたところから、大のＰ＆Ｃ（パンチアンドキック）を出すんだおやじ。

進化する余地は、まだまだあるはず

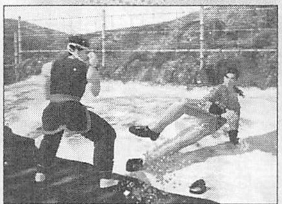
Virtua Fighter 3

担当：ちゃっきー

より安全に起き上がるために
状況に応じた起き上がりを

**ダウン状態という不利な状況を
ローリスクで回避するために**

蹴り起きが見切りづらくなったことにより、『2』のときと比べると、起き上がる側の不利は若干軽減された。しかし、ひとつ間違うと大ダメージを被ることは紛れもない事実。バリエーションを増やし、相手に的を絞らせないことは基本として、ここではより安全に起き上がるということを考えてみよう。


横転起きの多用はキケン。相手が落ち着いて対応できるし…。

横転起きの危険性

ダウン攻撃を回避しつつ、ヘッドスプリングのように選択の幅を狭めてしまうこともない横転起きは、『2』のころから多用されてきた。しかし『3』では、この起き上がり方は少々危険度が高い。

その大きな理由となるのが、前号でも紹介した起き上がる前のくらい判定の存在。横転起きは、当然のことながら起き上がるまでが長く、その分このくらい判定も長い。その上、落ち着いて対応するのに十分な時間を相手に与えてしまうことにもなるのだ。

ダウン攻撃が絶対にこない状況（小、大ダウン攻撃をくらったあとなど）や、落とされる心配がない（角度をずらす必要がない）ときには、この横転起きはなるべく控えたほうがいいだろう。

前転起きにも同じことが言える。こちらも、相手を追いつめたい特別な理由がないかぎり、やらないほうがいい。

ただ重量級など、ダメージの高い上、下段投げを持つキャラは、あえて相手に起き攻めをさせることで、逆にプレッシャーをかけることもできる。読み勝てればオイシイからね。

基本はその場起きで

一番の基本は、やはりその場起き。即座に起き上がることで、相手に考える余地を与えずに済むのが大きい。特にアキラなど、起き上がりに重ねる強力な技を持つキャラクターに対しては、これを中心にしていきたい。

ただ、ディレイをかけない上、下段の起き蹴りが比較的見切られやすいという欠点もある。ディレイ蹴り起きや蹴りを出さない起き上がりも混ぜ、相手に的を絞らせないように。

堅くいくなら後転が一番

起き上がりが完了するまでの経過は横転とほぼ同じ、かつ相手との距離が開く後転起きは、中でも安全度の高い起き上がり方と言える。ステージの中央部であれば、その場起きと、この後転起きだけで十分といっても言い過ぎではない。


押しの強いキャラに対しては、リングアウトを常に警戒しよう。

デメリットはもちろん、後ろに下がること。リング際を背にしているときなどは、当然のごとく使用を控えたい。ジェフリーなど、押し出し能力に優れたキャラだと、まだまだ大丈夫なんて思っていても、思わぬ位置から一気にリングアウトまで持っていかれてしまうぞ。

また、背後に壁があるときには、後転起きはできない。壁から少し離れた位置からでも意外に出ないので、その場起きが暴発してあわてたりすることのないように。


この位置からでも後転起きは不可。その場起きになってしまう。

ワンポイント
特殊な倒れ方をしたときの注意点

主に投げられたあとなどに、キャラクターは〝仰向け敵頭方向〟で倒れる。こんなときの注意点を少々。

このときの上段蹴り起きは、エスケープでかわされるほか、上段のやられ判定が小さい技に非常に潰されやすい。特に、相手が対応しやすい横転からの蹴り起きは要注意。馬歩衝靠やショートショルダーなどを重ねられると、ひどい目に遭うことに…。

これに対し、後転上段蹴り起きはスキがなく、ガードされても確定の反撃を受けない。エスケープでかわされるのが玉にキズだが。


この蹴り起きが弱い。ディレイをかけなくても潰されやすい。


上段蹴り起きだが、謎にしゃがみ判定。スカしたら下段投げを。

3キャラをピックアップ

このキャラにはこう起き上がれ

相手キャラの起き攻めを考え、それに対応した起き上がりも考えておきたい。

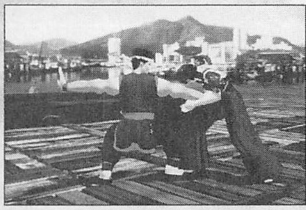
VS アキラ 蹴り起きを多めに

前号で取り上げた〝起き上がる前のくらい判定〟を最大利用できるキャラが、このアキラ。もし蹴り起きを出さないことを読まれると、崩撃運身双虎掌と、撃歩翻胯で崩してからの右端→修羅覇王の2択が飛んでくる。どちらも体力の半分を奪う強力な2択だ。

よって、これらをくらわないために、蹴り起き（早めの入力で）をやや多めにしてやる必要がある。相手のパターンが読めないときは、ガードされても確定の反撃技がないその場下段、反撃しづらい横転下段などで様子を見よう。

蹴り起きを出さないで起き上がるなら、その場か後転起きがいい。どちらもアキラ側に素早い対応が要求されるため、落ち着いて対応しやすい横転起きよりも攻めにくくなる。


撃歩翻胯の２択が飛んでくる。どちらも半分。痛すぎ。


アキラに蹴り起きしないのを読まれると、崩撃と…、

蹴り起きをガードされてもあわてず対処

次は、蹴り起きをガードされたあとのことを考えてみよう。蹴り起きを多めにしたときには、当然このケースが一番重要になる。

上段蹴り起きをガードされた場合、投げが確定なので投げ抜けを…と簡単にいかないのがアキラ。そう、投げ抜けに合わせる崩撃運身双虎掌、ダッシュしゃがみ→馬歩衝靠からの空中コンボのふたつがとっても怖いのだ。

よって毎回投げ抜けを入れるのはちょっといただけない。選択肢のひとつに、〝立ちガード〟を必ず加えておきたい。

下段をガードされた場合、真っ先に警戒しなければならないのが撃歩翻胯。これだけはくらいたくないので、エスケープを多めに。撃歩翻胯をかわせるので、すかさず投げに繋ごう。

そのほか、しゃがみPで暴れる（しゃがみからなので発生が早い）のもいいかも。


撃歩翻胯は、エスケープに弱い。対アキラの基本知識だ。

VS ラウ 蹴り起きはキケン！

全キャラ中、もっとも起き攻めを得意とするキャラが、このラウである。何といっても下段蹴り起きを読んだときの騰空斜掌～飛燕転身掌というバウンドコンボが痛い。かといって上段蹴り起きもキケン。ガードされると、確定の投げ技もダメージが大きく、投げ抜けに合わせる飛燕転身掌もあるからだ。

よってアキラのときとはまったく逆に、蹴り起きは極力控えていきたい。


コイツだけはくらいたくない。バウンドコンボで体力ゴッソリ。

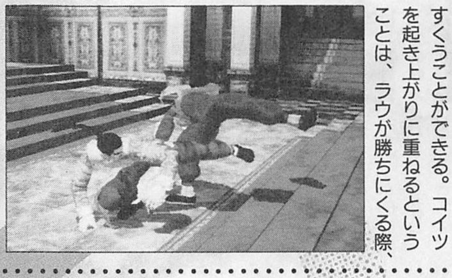
地掃腿を第一に警戒

ではここで、蹴り起きを出さずに起き上がることを考えてみよう。

第一に警戒すべきは地掃腿。この技は姿勢が低く、上段の蹴り起きをかわしつつ足下をすくうことができる。コイツを起き上がりに重ねるということは、ラウが勝ちにくる際、もっとも多い選択肢であると言える。見てからガードできるなら問題ないが、緊迫した状況下ではなかなかそうもいかない。ここは最初から腹を決めて、しゃがみガードしながら起き上がってみてはいかがだろうか。

別にしゃがみガードがいいという理由は、地掃腿の存在ばかりにあるわけではない。そう、実はラウには思い切って重ねられるほどダメージの高い完全中段（しゃがみガードにもダメージを与えられる中段）があまりないのだ。しかもダウンを奪えるものと言えば…。

ただし、下段蹴り起きを狙った騰空斜掌はちゃんと見て立ちガードすること。コイツをくらっちゃ元も子もない。


地掃腿は、上段蹴り起きをかわしつつ攻撃することが可能。

VS ジャッキー 起き攻めはぬるいぞ！

通常時の戦闘能力こそ高いジャッキーだが、起き攻めはわりとぬるい。その原因としては、投げの種類が少ないこと、小ジャンプ攻撃が貧弱なことが挙げられる。しかし、何だかんだ言っても小ジャンプK→大ダウンで十分痛いし、投げも読み負ければ痛い。堅くいくなら蹴り起きは少なめにしたい。

ベストの対応は、立ちガードしながらの起き上がり（様子見）。ジャッキーはダウンを奪える下段を持っていないので、立ちガードさえしていれば、怖い打撃はないのだ。しかも、下段蹴り起きを狙った小ジャンプKをガードできれば投げが確定する（知ってた?）。強い強いと言われるジャッキーも、こんなところに弱点があったりするのだ。


これをガードできたら、投げが確定で入る。覚えておこう。

踏まれたあとがチャンス！

ジャッキーの小、大ダウンはスキが大きめで、その後の距離も近い。くらったあとは、素早くその場起きから蹴り起きを絡め、2択、3択に持っていこう。特に、迷いなしのその場下段蹴りは有効。これを出されると、ジャッキー側は小ジャンプすらできない。


最速の下段蹴り起きは、小ジャンプですらかわせない。


ジャッキーに踏まれたあとは、その場起きでプレッシャーを。

柔軟な対応を

ここまで、3キャラに絞った起き上がりを考えたワケだが、これらは〝確率のいい〟選択肢にすぎないことを忘れてはならない。結局これらのものも、完全に読まれてしまえば意味がないのである。

本当に重要なのは〝対キャラ〟ではなく、〝対人〟の対応なのだ。闘いの中で相手の行動パターンをよく読み、それに応じた柔軟な対応をしていくよう心がけよう。

これぞ『3』ならではのテクニック!

投げ抜けテクの使いどころ

せっかく身につけたテクニックも、
使いどころを知らなくては宝の持ち腐れ。

前号で紹介した投げ抜けテクニック。今回は少し掘り下げ、具体的な使いどころを紹介しよう。マスターできれば、大きな戦力になることは間違いないぞ。

…とその前にちょっと復習

本題に入る前に、前号で取り上げた複合投げ抜け法を復習しておこう。

●P+Gコマンドは抜け
すべての基本。P+Gを押し、すぐさまコマンド投げ抜けを入力。P+G投げとコマンド投げを同時に抜けることができる。

●当て身投げ抜け
任意の当て身を入力したあとに、投げ抜けを入力。取れる打撃技を返しつつ、投げにきたら投げ抜けが成立。

●打撃投げ抜け
任意の打撃技を入力後、投げ抜けを入力。投げが確定の状況で、相手が投げにこなかったら打撃技が出る。投げにきたら当然投げ抜け。

●下段・上段投げ抜け
下段投げを入力後、上段投げ抜けを入れる、あるいはその逆。その性質上、使用範囲は限定される。

●E投げ抜け
Eボタンを押したあと、即座に投げ抜けを入力。打撃技をエスケープでスカしつつ、投げにきたら投げ抜けが成立。ただ、エスケープ～投げスカりがワンセットになってしまうのが欠点。

複合も可能だが…

これらのテクニックの性質を考えれば、当て身→P+Gコマンド抜けというふうに、複合させることもできる。理論上だけの話なら、E→打撃→P+Gコマンド抜けなどという神業も可能。あくまで理論上の話ではあるが…。

しかし、これらは当然投げ抜け受け付け時間内にすべてを完了させなければならない。つまり10フレーム以内に、である。相手に技をガードされたときなど、先行入力が効くケースであれば、ちょっとだけこの範囲は広がるが。

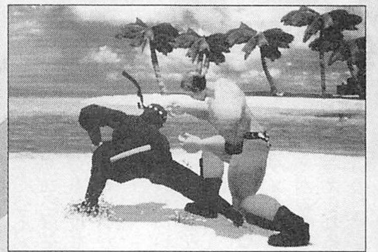
このことを考えると、事実上あまり無茶な複合はできない。特に技をスカされたときなど、素早い投げ抜けが要求される場面での使用は危険を伴うことも覚えておこう。



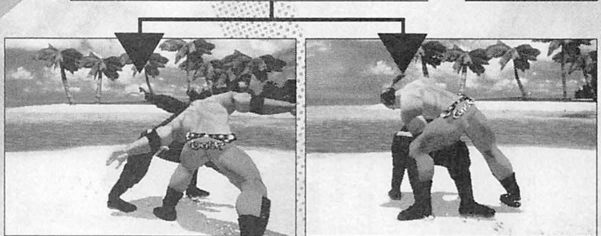
スカされたときは、素直に投げ抜けを入れたほうが無難。

ローキックをカウンターでくらったあとに…

一部のキャラクターのローキックをカウンターでくらった場合、そのあとの投げが確定で入ってしまうことは、みなさんご存じのことだろう(鷹嵐には入らない)。しかし、そこで相手が素直に投げにくるとは限らない…。そんな状況に対する対処法を考えてみよう。



カウンターでくらったら、すかさず下段投げ↓上段投げ抜け。



相手が打撃にこようとした場合、及び運がいい場合は下段投げが、

悪くても投げ抜けが成立。ぜひマスターしたいテクニックだ。

VS 重量級

重量級がローキックをカウンターで当てたとき、投げ以外の選択肢は、しゃがみorKキャンセルで投げスカリを誘うのが主。こんなときには打撃投げ抜け(中段)で対抗。打撃投げ抜けをしつつ、投げスカリを誘おうとした相手には打撃が当たる。

打撃を肘など発生の早いものにしておけば、もし打撃にこられてもつぶすことができる。ただ、足位置平行からのショートショルダー(八の字スタートのローキックから)はキツい。判定が強く、逆に潰されてしまうことも…。

VS ブライアンツ・カゲ・ラウ(二段目)

下段投げを持っているキャラなら、下段投げ↓上段投げ抜けで決まり。これらのキャラクターのローカウンター後は五分になっているので、相手が投げ以外の選択をした場合には確実に下段投げが決まるのだ。

下段投げを持たないキャラは、対重量級とほぼ同じ選択肢で。ローカウンター↓肘なら、立ちP(～投げ抜け)で潰すことができる。

VS アキラ

アキラのローキックカウンター後は、打撃投げ抜けでほぼ安定だ。選択肢のひとつである崩撃(～雲身双虎掌)は技の出が遅いため、ほとんどの技でつぶせるだろう。

逆に、ただ投げ抜けだけを入れるのは非常に危険。最初から崩撃だけを警戒したほうがまだマシかも。

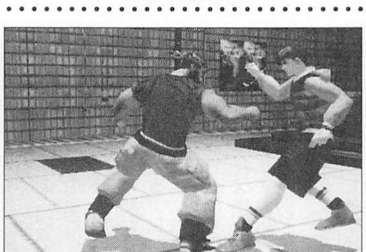
オマケその① 投げ抜けしたのに投げ確定?

いくつかの投げコンボには、投げ抜け後、投げ抜けされた側の投げが確定するものがある。する側、される側、どちらから見ても重要なので、ぜひとも知っておこう。

トリプルヘッドバット投げ抜け後

ジェフリーのトリプルヘッドバット(3段目)を投げ抜けした場合、フレーム的には五分の状況となる。しかし、距離が問題。このときには、重量級のみ投げられる間合いとなるのだ。従って、投げ抜けしたのが中・軽量級だった場合には、ジェフリー側の投げが確定となる。

ジェフリーと同じ投げ間合いを持つ重量級(鷹嵐を含む)が抜けた場合には、五分の投げ合いとなることは言うまでもない。

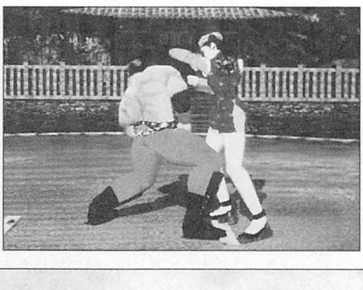


2段目で抜ければ問題はないが、そのためには素早い反応が必要。

キャッチ後の投げ抜け

ウルフのキャッチ後の投げ(サンダーファイヤーパワーボム、チェンジなど)を抜けると、ウルフ側の投げが確定(鷹嵐以外)。キャッチ後に投げ抜けを入れ、肘を返すモーションになってしまったら、素早くコマンド投げ抜けを入れよう。

鷹嵐は、キャッチ～チェンジ後の投げ(ジャーマンスープレックス他)を抜けるとウルフ側の投げが確定してしまう。チェンジ自体を投げ抜けしておけば問題はないが。



こうなってしまったら、ウルフ側の投げが確定してしまう。

状況に応じた複合投げ抜けの使い分け

状況	相手の狙い	対策	備考
ローキックカウンター後	しゃがみ待ちorKキャンセル	打撃投げ抜け	しゃがみ待ちに対しては下段投げ上段投げ抜けでも
	エルボースピンキック （ジャッキー）	立ちP投げ抜け	重量級は不可
		下段投げ上段投げ抜け	
	ショートショルダー （ウルフ）	E投げ抜け（背中方向）	投げスカりが出るが、もう1度投げを入力すればOK
	崩撃雲身双虎掌 （アキラ）	打撃投げ抜け	E投げ抜けは不可
上段蹴り起きガード後	崩撃雲身双虎掌 （アキラ）	E投げ抜け (重量級は背中側のみ)	パイ、アオイのいなしも可。パイの場合、その後自動的に投げが入る
		上段当て身投げ抜け	
	ショートショルダー （ウルフ）	E投げ抜け（背中方向）	鷹嵐は不可
	飛燕転身掌 （ラウ）	E投げ抜け(腹方向)	振り向き斜下はくらう
		打撃投げ抜け （一部のキャラのみ）	アキラの裡門、躍歩、鉄山、ラウの足正位置でジャッキー、リオンの肘
	Kキャンセル、ダッシュしゃがみ	打撃投げ抜け	ダッシュしゃがみに対しては下段投げ上段投げ抜けでも
下段蹴り起きガード後	ショートショルダー ヒザ （重量級）	E投げ抜け（背中方向）	ヒザに関しては、避けられない場合も
	E→横下段投げ （重量級）	上段投げ下段投げ抜け	

投げ確定の技をガードされたあと…

投げ確定の技をガードされたあとの投げ抜けを読まれ、ひどい目に遭うのはよくあるハナシ。そこで、そんな状況を回避する方法を考えてみよう。投げ確定技と言っても星の数ほどあってキリがないので、ここではその代表として上段蹴り起きを例にとってみた。

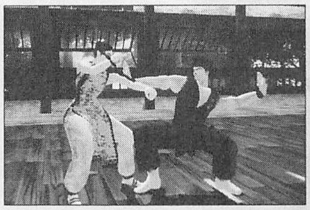
VS アキラ

アキラに上段蹴り起きをガードされたあとは、投げ抜け狙いの崩撃運身双虎掌が怖い。こんなときには、E投げ抜けがベスト。崩拳を避けることができる上、投げ抜けが自動的に横投げに化けてくれるのがオイシイ。ただし、鷹嵐を含む重量級の場合、アキラの腹側にエスケープしないとくらってしまう。注意。

当て身を持つキャラなら、上段当て身投げ抜けでも可（カゲの小手返し、パイ・葵のいなしを含む）。崩拳を取りつつ、投げ抜けをすることもできるぞ。

しかし、アキラ側がダッシュしゃがみからの馬歩衝靠を狙ってきた場合、E投げ抜け、当て身投げ抜けは不可。どちらも高々と浮かされてしまう。

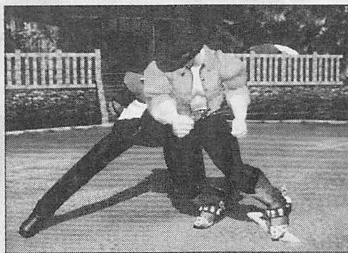
これに対抗するのは、もちろん中段打撃投げ抜けだ。崩撃もカウンターヒットになり、2段目、3段目につながる可能性が低くなるしね（ゼロにはならない）。


当て身を持つキャラなら、当て身(いなし)投げ抜けでもグー。


アキラに上段蹴り起きをガードされたら、E投げ抜けがいい。

VS ウルフ

ウルフが打撃にくるとしたら、ショートショルダーがメイン。これの場合も、E投げ抜けが有効だ。ただし、ちゃんと背中側にエスケープしないとダメ。腹側だとくらってしまうぞ。ちなみに鷹嵐は、どっちによけても当たってしまう。


ショートショルダーは、背中側によける。腹側だとダメ。

ニーブラストの場合は、どうしようもない。当て身を持つキャラなら、中段当て身投げ抜けでOKだが…。

下段の場合は？

ウルフに起き上がり下段をガードされた場合、上段投げ（コマンド投げも可）→下段投げ投げ抜けを入れるといい。下段投げをミスった場合はもちろん、投げ抜け下P狙いのエスケープからの横下段を狙いにきたときにも、立ち投げで投げ返すことができるぞ。

打撃対策は上段蹴り起きのときとほぼ同じ。足位置や、自キャラの避け性能にもよるが、ニーブラストもEで避けることが可能だ。

VS ラウ

ラウもまた、投げ抜けに合わせる技が強力なキャラの1人。旋風牙からのバウンドコンボ、あるいは直接飛燕転身掌。どっちをくらっても体力の半分以上を持っていかれる。

旋風牙は出が遅いので、出が早目の技で打撃投げ抜けをすればOK。問題は飛燕転身掌のほうだ。

飛燕転身掌のほうも、技の出はやや遅め。しかし上段をスカす性質があるため、立ちP（～投げ抜け）では止まらない。しかし中段だと遅い…。

蹴り起きの種類にもよるが、打撃で止められるのは、アキラの裡門、躍歩、鉄山、ラウの足が正位置のときのジャッキー、リオンの肘のみとなっている。まあ、ラウ側が毎回最速で出してくるとは限らないので、とりあえず出の早い中段攻撃による打撃投げ抜けをやっておいて損はないかも。

堅くいくなら、ラウの腹側エスケープ→投げ抜けがいい。旋風牙はくらうが、そのあとのコンボが入らなくなるし、飛燕転身掌なら、振り向き斜下以降をくらうだけで済むぞ。

ちなみにE→打撃→投げ抜けと入力できれば、斜下も止めることができる。難度は高くなるが、余裕があったら狙ってみては？

オマケその② キャッチ&四つ身を投げ抜けせよ！

ウルフのキャッチをくらった際、次の投げが確定してしまうことは、前のページで触れた。ではどうすればいいのか。

それはズバリ、キャッチ自体を投げ抜けすればいいのである。やり方は、キャッチのあと、次の投げがくる前に⇨P+G。素早い反応が必要だが、成功すれば腕をふりほどくモーションとなり、そのあとは仕切り直しとなる。

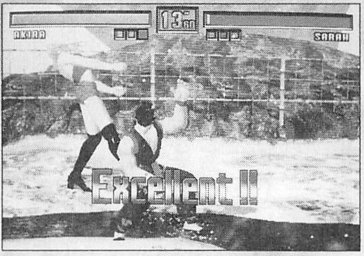
また、これは鷹嵐の投げコンボ、四つ身にも応用できる。これまた2段目がくる前に⇨P+Gだ。ただし、もろ差しの方はダメ。


このモーションで抜ければ成功。そのあとは五分の状況となる。

いよいよ最終段階に突入!

中・上級者に向けての最終チェック

初心者講座も今回で最終回。しめくくりとして、最終チェックをしてみよう。



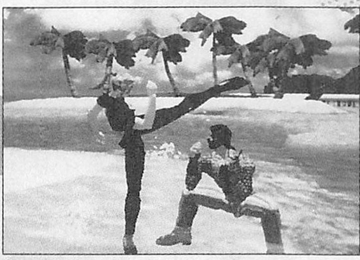
エクセレントに決めるためには、それ相応の積み重ねが必要。

今までの初心者講座をひととおり読んできて、『バーチャ3』の基本は理解できたと思う（チーム一同、そう期待しています）。でも、いざ実戦となると、これがまたまた難しいもので、そう簡単には勝たせてくれないもの。何てったって相手は人。コンピュータでなく人間なのだから。

てなワケで今回は、「オレのキャラ、CPU相手なら生き生きと動くんだけど、対戦になるとなんかダメなんだよなあ」とか、「一般人にはわりと勝てるようになったんだけど、どうしても常連のアイツに負けちゃうんだよネェ」とかいう人のために、中・上級者に向けての最終チェックをしてみよう。全部にOKランプが点灯したなら、自信を持って大丈夫。そんなアナタは、もう立派なオ・ト・ナ。

チェック① 技はちゃんと出せているか?

対戦中に出したいときに出したい技をミスなく出せること。これは対戦に勝つための最低条件である。とは言っても、あせってしまうとどうしてもミスってしまいがち。「あそこでちゃんとあの技が出ていれば…」なんていう経験は、誰もが持っているものである。実際、かなりの上級者であっても、こういうことはあるのだから。



技の失敗ひとつで、試合が決まってしまうこともある。

落ち着いて入力すれば、どの技もちゃんと出るんだけど、実戦になるとどうも…なんて人は、動くCPU相手にもう少し練習を積むことをオススメする。もちろん、ただやみくもに技を出すのではなく、CPUを対戦相手に見立て、相手の動きに応じた技を出していこう。

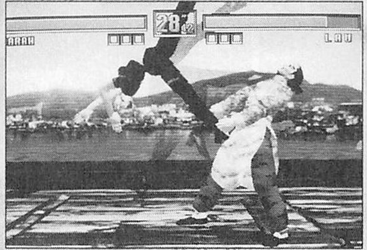


CPU相手の練習も、心構えによっては大いに役に立つ。

あとは緊張しないこと。常にチャレンジャー精神を忘れず、思い切って技を繰り出していこう。対戦相手にビビっていては、いつまでたっても勝てるようになれないぞ。

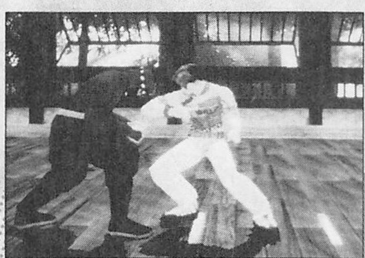
チェック② 技の選択は間違っていないか?

技がちゃんと出るようになっても、肝心の技選択が間違っていたら、なんの意味もない。ハデな技を決めてカッコよく勝ちたい気持ちは分かるけど、そんな技は得てしてリスクが高いもの。ガードされるたびに手痛い反撃を受けていたのでは、勝率が上がるはずもないのだ。



バクチばかりで勝利を得ても、本当の強さは身に付きにくい。

ここはじっとガマンの手。肘や立ちⓅなど、リスクの少ない技で地道にいくことが大切なのだ。もちろん、時には大ダメージを期待し、リスクを承知でバクチを打つ度胸も必要なのだが…。

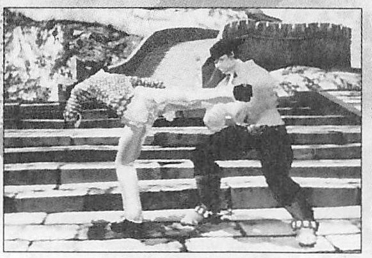


最初は、ローリスクの技を中心に組み立てたほうがいい。

使いやすい技についてもっと良く知りたい人は、本誌4月30日号、ヘルパー借金による"使える技を探そう"のページを参照のこと。

チェック③ 有利な状況、不利な状況を分かっているか?

初心者にありがちな典型的な間違いがコレ。自分が不利な状況にあるのに、無理矢理技を出し、いいようにカウンターを取られてしまうという状況だ。例えばカゲで、中段キックをガードされているのに肘を出すという行為。中段キックは返し技こそないものの、ガードされた後は完全に不利な状況。こんなときに無理に技を出すと、相手の打撃技をカウンターでもらい、手痛いダメージを被ることとなってしまいがちなのだ。



こんな技をガードされているのに無理矢理攻めようとすると…。



痛い目を見ることに。結果的にそれが正解のときもあるが…。

もちろん、相手が投げようとしてきた場合、この行動は正解。しかし、それはあくまで結果的なもので、それが毎回うまくいくとは限らない。たまには堅くガードしたり、ということも必要になるのだ。

結論。自分が有利な状況（技をガードしたときや、こちらの技で相手がよろけたときなど）不利な状況（技をガードされたあとなど）をしっかり把握、不利な状況になってしまったときにもちゃんと相手の行動を読んで対処すること。打撃技がきそうならガードまたはエスケープ、投げにきそうなら打撃で止める、ってな具合ですな。

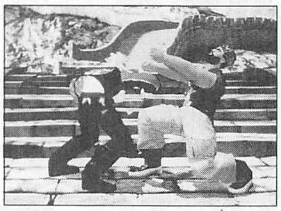
チェック④ ちゃんと2択になっているか?

ある程度レバーと4つのボ

使える技代表

ライジングエルボー（ジャッキー）

出が早く、ガードされても反撃を受けない。ダウンを奪える派生技が連続でつながる。

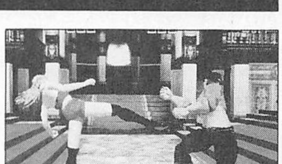


エルボースピン〜小ダウンまで繋げば、ダメージもなかなか。

使えない技代表

サイドフックキック（サラ）

出が遅く、大カウンター以外ダウンを奪えない。ヒットさせても状況がきわめて悪い。



ヒットしても、場合によっては相手側の投げが確定してしまう。

タンに慣れ、自分のキャラを自由に動かせるようになったときに陥りやすい間違いがコレ。そう、なまじ対戦に慣れてしまっているがために、行動がワンパターンになっていることに気づかないのだ。特定の人間に全然勝てない、なんてことがあったら、このことを今一度振り返ってほしい。

攻撃面で…

自分が有利な状況になったとき（相手の技をガードしたあとなど）、ちゃんと2択をしかけているだろうか。毎回同じ技に頼ってはいないか？あるいはいくつかの違う技を出していても、それがちゃんと2択になっているのか。強い技に頼るのも悪いことではないが、そればっかりでは当然、話にならないのである。上級者を相手にしている場合、こういう穴は必ずと言っていいほどつっつかれる。こちらのやることがヤケに裏目に出るな、と思ったら、このあたりをチェックしてみよう。

逆に、相手のパターンを読めたなら、その試合は勝ったも同然ってことですな。



投げ抜けがあるのだから、投げ技もひとつだけではダメ。

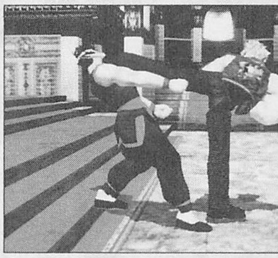
防御面で…

防御面も同じこと。こちらの技をガードされたときや、よろめかされたときの対処がいつも一緒では勝てるはずもない。常に基本を振り返り、そして自分の行動を振り返ってみよう。

チェック⑤ 同じパターンにはまってはいないか？

前のチェックポイントをもう少し掘り下げてみよう。

まずはディレイ。ジャッキーのエルボースピンキックに代表されるコンビネーションのディレイは、攻める側からすれば常套手段のひとつと言える。ということは、守る側としてもそれに対する対処法をちゃんと用意しておく必要があるのだ。ちゃんと相手キャラ固有の連携技（連携に限らず、できれば全ての技の性質を覚えておきたい）を考え、それに対する正しい対処をしていけるようになりたい。



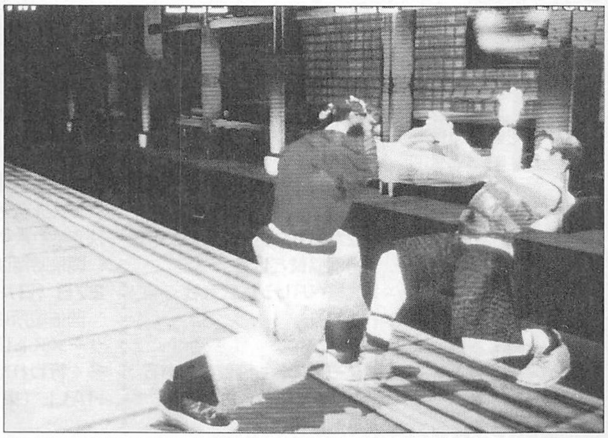
毎回同じパターンにやられているようじゃあ、勝利は遠い。

ほかにも、立ちⓅをくらうといつも立ちガードしてしまう。とか、しゃがみⓅをガードしたあとにいつもしゃがみⓅを返してしまう、などはわりとありがちなクセ。これらも有効な選択肢のひとつであることは間違いないのだが、毎回はヤバイ。別の選択肢も必ず持っておくようにしよう。気づきにくい細かい点でも、しっかりチェックしたい。

チェックポイントをすべて通過し、旅立つ方々へ…

これらのチェックポイントをすべてクリアしたアナタは、もう立派な上級者。相手をKOすることに関しては、申し分ない実力を持っていることは間違いない。でも油断は禁物。テクニックにおぼれ、全体が見えなくなることほど恐ろしいことはないのだ。常に基本を振り返り、調子を落としたときには必ずここに戻ってきてほしい。

そして、『バーチャ3』における勝利が、KOだけではないことも覚えておいてほしい。エスケープを巧みに使った場所取り、ここぞというときの容赦ない押し出し。強さ、そして巧さとは、状況に応じ、常に冷静な判断を下せることを指すのだから…。



KOばかりが美しい勝ち方ではない。押し出しだって巧さのうち。

引き続きボ集！

このコーナーは今回で終わりですが、『バーチャ3』のページでは引き続きお便りを募集します。ゲームに対する疑問または不満、あるいは記事に対するご意見などなんでもOK。お待ちしております。

JAVA TEA バトル甲子園 VIRTUA FIGHTER 3



バーチャファイター3 全国大会開催決定!!

この夏、一番強いヤツが決まる

GAMEST も協賛してるぞ

全国の(ゲ)屋で開催決定

5/24（土）	(ゲ)屋大阪店
	(ゲ)屋池袋店
6/8（日）	(ゲ)屋名古屋店
	(ゲ)屋仙台店（予定）
6/15（日）	(ゲ)屋神保町本店＋G-model
	(ゲ)屋札幌店

☆エントリーは各店にて絶賛受付中！
☆各店当日イベント開始は午後2時から。
☆その他詳細は各店までご連絡ください。

これが大会概要だ!!

主催は
セガ・エンタープライゼス
特別協賛として
大塚ベバレジ株式会社
が参加
そして…
ゲーメストも協賛しているという素晴らしさ！

●開催日程
まずは店舗予選
全国47都道府県すべてを網羅するセガ系列約500店舗にて各店舗代表として**無差別クラス1名・女性クラス1名を決定**！
開催時期は**1997年5月11日から6月15日**まで。
な、なんとこの店舗大会、**全国各地のマルゲ屋**でも行われるってんだからすごいよね。
そして地区予選大会
日本全国の各地の会場で開催！セガ系列約500店舗の代表から、**無差別クラス代表48名・女性クラス代表32名**を選出。
開催時期は**1997年6月29日と7月6日**
最後に全国大会！
無差別クラス代表48名によるトーナメントを実施し日本一のプレイヤー"king of Virtua Fighter3"を決定します。そして女性クラスチャンピオンも同日決定されます。
開催時期は**1997年7月27日（日）**
開催場所は、な、なんとゲーメスト杯争奪大会が数多く行われた**NEW PIER HALL**（東京・竹芝）だっ！

●参加方法
参加費用は**200**円。だけど、各店舗**先着32名**に限り、未開封のジャワティ1本を店舗予選大会当日に持参すると参加費がなんと**無料**になってしまうぞ。急いでいかなきゃね。

●ちょっと注意点
未成年の方の地区予選大会、全国大会決勝大会への出場は**親権者の同意書**が必要となります
女性の方は、無差別クラス、女性クラスの両大会のどちらかを選んでご出場ください。
今回の大会のチャンピオンは無差別クラスの優勝者が**バトル甲子園チャンピオン**として認定されます。女性クラスチャンピオンと無差別クラスチャンピオンによる王座決定戦はありません。

スクープの連続なのだ!

STREET FIGHTER EX plus

STREET FIGHTER EX

今回はスクープてんこ盛り。
だからって攻略要素がヌルイ
なんてことは絶対ないじょ。

レトロチックな斬新さ
β(ベータ) & γ(ガンマ)

なにも「リアルなグラフィックとモーション」だけがポリゴンの魅力じゃないのだ。

担当：はまー

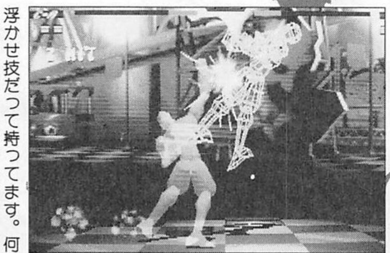
今回EXプラスの取材でアリカにお伺いしたところ、なにやら画面内にアヤしいキャラ(?)を発見。テクスチャーなしのポリゴンがβ(ベータ)、ワイヤフレームで描かれているのがγ(ガンマ)と言うらしい。

こんなにつながっちゃっていいの!?

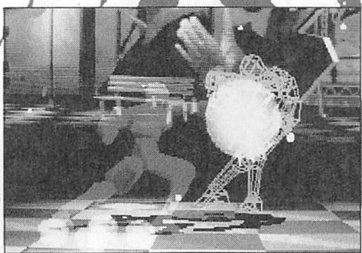
話によれば、彼らは「モーションチェック用のプロトタイプ版」とのこと。ゆえに、さまざまなキャラの必殺技やスーパーコンボがゴチャ混ぜになっている。飛燕蹴から下中Ⓚ→シュートアッパーが入ったり、レスアル★カーナ→ダブルサマーがつながったり。

さらに、モーションこそ同じながら、技の性質が変わっている(初期バージョン!?)ものもあった。一見神龍拳だが7ヒット固定だったり、トリプルニープレスとでも言うべきものも確認している。また、効果音も金属的でシャープなものだった。

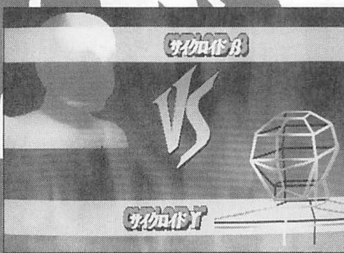
とにかく必殺技とスーパーコンボが多いので、スーパーキャンセルの組み合わせを考えるだけでも2、3日は楽しめそうだったぞ。



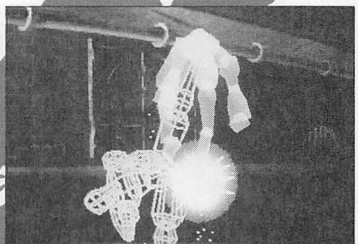
浮かせ技だって持ってます。何で追い打ちしようかね。



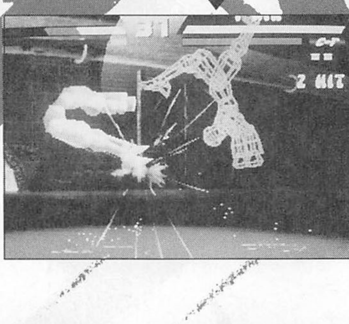
ジャスティスフィストから真空竜巻→臥竜滅蹴→神龍拳もドキドキつながる。



流麗でコマンド技主体のβと、角形線で構成された溜め技主体のγ。体の透け具合がいい感じ。



γのK投げはベガのものと同じ。だから…



その後サマーで追い打ち可。工夫すればスーパーコンボも決まる。

自分だけのキャラを作ってみたい

これはEXプラスに直接関係のないことかもしれないが、今回こういったキャラを拝見できた背景には、このゲームがポリゴンで制作されているという事実が秘かに重要だったりする。ドット絵ほどの個性は出なくとも、「ポリゴンならではの展開」が楽しめるという点で、筆者は独特の魅力を感じるのだがいかがだろうか。

我、殺意に目覚めたり…

お待たせした「殺意の波動に目覚めたリュウ」の使用方法と技コマンドの発表だ。

殺意の波動に目覚めたリュウの使用コマンド

キャラクターセレクト画面でリュウに合わせる
↓
スタートボタンを1回押す
↓
1Pカラーは小P＋中K＋大P
2Pカラーは小K＋中P＋大K　で決定
これで**殺意の波動に目覚めたリュウ**が登場！
（EXplusでのみ使用可能です）

必殺技	
波動拳	⇩⇘⇨+P
昇龍拳	⇨⇩⇘+P
竜巻旋風脚	⇩⇙⇦+K
スーパーコンボ	
真空波動拳	⇩⇘⇨⇩⇘⇨+P
滅殺豪昇龍	⇩⇘⇨⇩⇘+P
真空竜巻旋風脚	⇩⇙⇦⇩⇙⇦+K(空中可)
瞬獄殺(LV 3のみ)	小P+小P+⇨+小K+大P

必殺技コマンド



血の封印をとかれた…。ほくと

無口だけど、やることは激しい、このほくと。君ならどちらを選ぶ？

担当：珈琲　ふりーく

前号で紹介したもう一人のほくとは、「血の封印をとかれたほくと」という設定であることが判明した。気になる変更点をまとめてみたぞ。

スパコンがなんと4つ

「血の封印をとかれたほくと」（以下裏ほくと）の最大の変更点はスーパーコンボである。撃鳳技はとりあえずそのままとして、気錬射が技名変更とともに、別技となった。

●気連射

気錬射の連の字が変わり気連射となった。もちろん名前が変わっただけではない。

気を溜めることができるのは気錬射と変わらないが、溜めているときにヒットしても自動的には発射しなくなった。相手はそのまま吹き飛び、それに追い打ちをかけるようにボタンを離して、溜めに溜めた気を当てることができる。

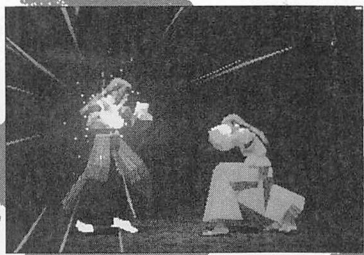
この変更のほかに、スーパーコンボが2つも増えている。

●連舞

スカロドリーム系のガード不能技。走る距離はあまり長くない。もちろんゲージ1つで使えるぞ。誰かさんの凶邪連舞に似ているような？

●連昇激

豺狼兇手似の技だが、ほくとは空中にいかないため、どちらかというとホームランヒーロー。様々な技で追い打ちをかけることができる。もちろんホームランヒーローのようにお手玉も可能だ。



連舞。



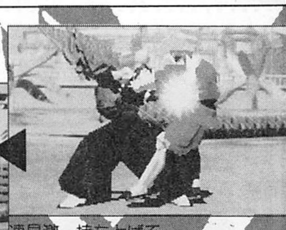
走って、



タコ殴り後、グサッと

（ネームエントリー画面に裏ほくとが出ていることが条件）
セレクト画面で豪鬼に合わせ、スタートボタンを３回押す
↓
カイリに合わせてスタートボタンを２回押す
↓
ほくとに合わせて
１Ｐカラーなら中パンチボタン
２Ｐカラーなら中キックボタン　で決定

これで血の封印をとかれたほくとが登場！



連昇激。持ち上げて、



アッパー。よ、よすぎる。



その後例えば掌燐撃で追い打ちして、



スーパーキャンセル連昇激。



また持ち上げられるのだ。

必殺技だって

必殺技に関する大きな変更点は次の3つ。

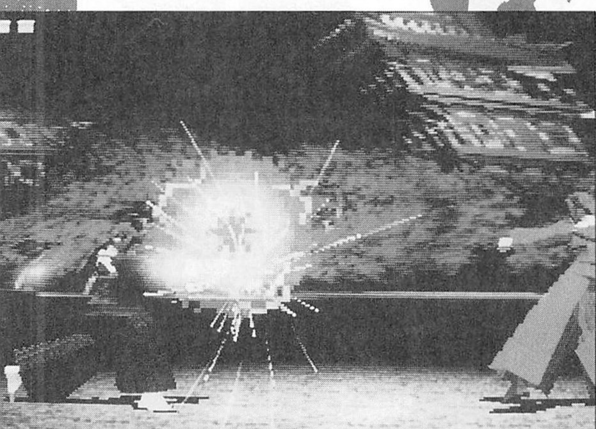
●掌燐撃

ノーマルほくとでは肘激崩の追い打ち技だった掌撃破が、単体で使える必殺技、掌燐撃に生まれ変わった。

掌燐撃は流水からの追い打ちで使えるほど発生が早く、割り込みからの一発狙いができる。そのかわりガードされてしまうと隙だらけなので、スーパーキャンセルが必須だ。

掌燐撃ならではの特性としては、オーラをまとった手の部分で相手の飛び道具を消せるというものもある。

もちろん掌撃破のように肘激崩からの追い打ちとしても使える。この場合、掌撃破の



掌燐激で飛び道具を消せる。

必殺技	
肘激崩	↓↘→+P
掌燐撃	↓↙←+P （肘激崩、振脚撃後に追加入力可）
振脚撃	↓↙←+K
掴み技	
流水	レバー１回転+P
スーパーコンボ	
気連射	↓↙←↓↙←+P
撃鳳技	↓↙←↓↙←+K
連舞	小P+小P+→+小K+大P
連昇激	↓↘→↓↘→+P

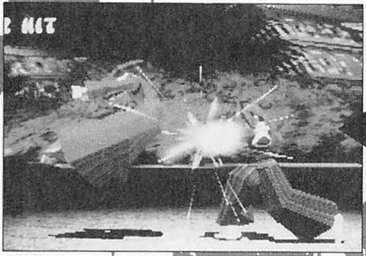
1回転コマンドになった流水。



投げてから、



掌燐撃が入る。裏らしい組み合わせだ。



コマンド　ではなく、掌燐撃コマンド　を入れなくてはいけないため、最初は戸惑うかもしれない。当然スーパーキャンセルによる追い打ちも可能だ。

●振脚撃

小と中の振脚撃がダウンさせない技になった。それに伴い、振脚撃後、掌燐撃を追加入力できるようになった。振脚撃後の追い打ちが、格段にやりやすくなったと言える。

振空撃と振は、裏ほくとにはない。

●流水

コマンドが⬅➡⬇＋Pからレバー一回転＋Pに変更された。間合いなどは変わらないようだが、最初に　に入れなくてよいぶん投げやすくなったといえる。

掌燐撃があるぶん流水からの追い打ちはやりやすくなっている。実戦投入を考えてみてもよいだろう。

ほくとにしてほくとにあらず

EXプラスの「血の封印をとかれたほくと」をさわった感想を一言で言うと、直接的かつ攻撃的になった、となる。掌燐撃を生かしたいため、ノーマルほくとよりは近い間合いで戦わなくてはならない。対空をしゃがみ大パンチではなく、立ち中パンチにする間合いだ。

間接的で、ある種とらえどころのない、液体のようなノーマルほくととは異なり、打てば響くようなわかりやすさが裏ほくとの魅力と言えよう。他キャラとのコンパチ度が増したので、気軽に使えるぞ。

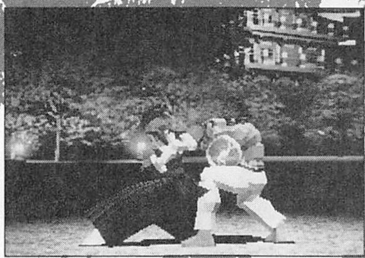
「こんなのは、おれっちのほくとじゃない!!!」という人もいるだろう。そんな人はその想いを「裏」狩りにぶつけてみてはいかが？

「鬼と化してしまったものは、たとえぬし自身であっても止めねばならぬ。」と、ほくとの義父が言ったとか言わないとか。

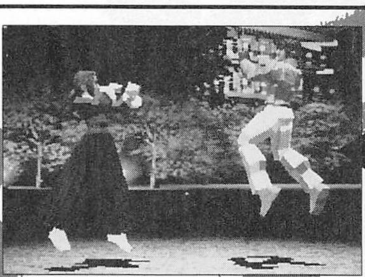
天野由梨さんファンでなくても
プラス版普通のほくと
いかにプレッシャーを与えるかが課題。

EXプラスのノーマルほくともストEXのほくとから、マイナーチェンジしている。大きな変更点は3つだ。

小肘激崩をガードさせた後、



ほくとのほうが動けるのが遅いぞ。



●肘激崩の硬直が長くなった。

強力な固めループだった、しゃがみ小キックキャンセル小肘激崩→しゃがみ小キックが調整されたものと思われる。小肘激崩後、ストEXでは4フレームも先に動けていたが、EXプラスでは3フレームも後になってしまう。7フレームも遅くなってしまったのだ。ストEXの大肘激崩クラスである。（ゲーメスト調べ）

●護流攻の打撃部分が無敵になった上、発生も早くなった。

要は護流攻で相手の技をとったとき、つぶされたり、すかったり、ガードされたりしにくくなったと言うことだ。護流攻で相手の技をとった瞬間、気錬射でスーパーキャンセルしてる人も、今回は護流攻の打撃部分を当ててからスーパーキャンセルしてみてはいかが？

●振のシステムがシンプルになった。

振空撃や振脚撃の戻りをキャンセルして後ろに下がる振。その後退距離は振空撃or振脚撃の後退距離＋振の後退距離である。EXではそれを振空撃or振脚撃の小中大と振の小中大の組み合わせで決めることができたが、EXプラスでは振の後退距離が小中大のどれも同じになった。トータルの後退距離の違いは振空撃or振脚撃の小中大のみで決定されるということだ。

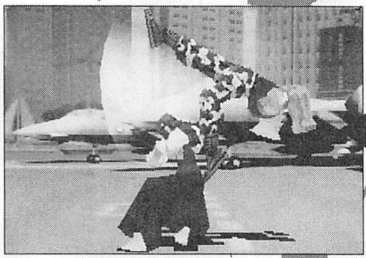
ストEXのほくとと、EXプラスのノーマルほくとの違いを簡単に言うと、肘激崩が使いにくくなり、護流攻が使いやすくなった、となる。プラスマイナスで差し引きゼロと言いたいところだが、主力兵器であった肘激崩の、大幅な性能ダウンと、補助兵器である護流攻の、整備レベルでのパワーアップでは比べものになるわけもない。

まあストEXでは強キャラの名を欲しいままにしていたわけだし、まあこれくらいは…（いわゆるやせ我慢）。ストEXから護流攻にこだわってきたプレイヤーにとっては、時代がきたってことですかね。

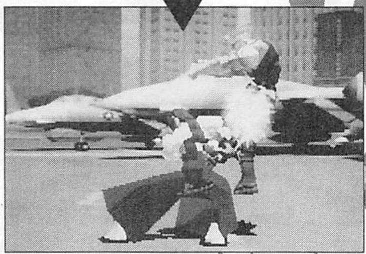
護流攻で技をとってから、



出る打撃の部分が、



早くなった。



振がシンプルに。



読みあいって何だろう。
特設
回避しづらい攻防
個人の価値観は十人十色。ハメの基準も異なるわけだ。

担当：借金

対戦の中で読みあいと呼べるものは、たとえばリバーサルでのみ回避可能だとか選択を誤ると体力の半分確定など、どんなに分が悪くても必ず抜け道があるもののことを指している。そしてその過酷な読みの中にベストと思える行動を選択し対戦プレイヤーはゲームを通して闘っているわけだ。

EXは、その対戦ゲームの枠の中ではかなりバランスのとれた駆け引きを楽しめるゲームであるわけだが、その中にもいくつか読みあいとは言い難き連携が存在している。

ここではその連携を知り、そして読みあいとして認められるかどうか検証していこう。

ザンギエフ

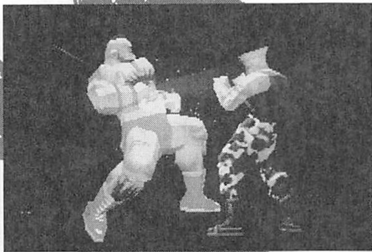
ザンギエフと聞いてすぐに「あれはハメじゃねーよ」といいたいことはわかる。でも落ち着いてくれ。ここで当て投げを書くわけではない。

●スーパーストンピング（4発目）→FAバスター

スーパーストンピングを相手にガードされたとき、4発目をガードさせた後にスーパーキャンセルをかけてFAバスターへ移行することができる。



スーパーストンピングの4発目で停止しないでそのまま回す。



これでガードした相手に問答無用のアトミックですわ。

投げ技であるFAバスターにキャンセルがかかるということは、相手のガード硬直が切れているということ。ならばザンギエフの入力成立前に攻撃できるはずである。

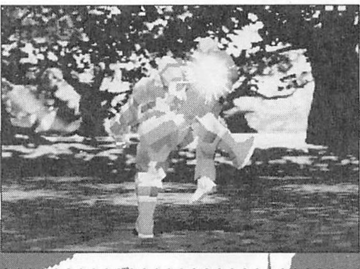
しかし実際にやってみるとかなり難しく感じられるかもしれない。それもそのはず、相手の入力タイミングが正確になってくると、リバーサル必殺技など一瞬にして投げられ判定をなくせる攻撃でしか返せないのだ。



昇竜拳と真空波動どっちが出てもいいからレバガチャでいいや。

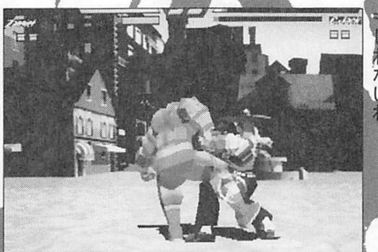
もちろんこれは昇竜拳系の必殺技を持っているキャラのみの行動。スーパーコンボにしか投げられ判定をなくせる技がないキャラもいる。こういったキャラはどうすればいいのか。

このFAバスターに対して、全キャラ共通の対応策が一応ある。4発目をガードした後にジャンプで投げを返すというものだ。FAバスターは決まらないかぎりゲージを使わないし技が発動しない。よってジャンプで逃げられた場合は、スーパーストンピングの残りの攻撃がくる。そしてその残りの攻撃は、ジャンプした場合必ずくらうことになる。



2発くらう覚悟をすれば、ジャンプがもっとも安全な回避手段。

スーパーストンピング→FAバスターの連携の内容はとりあえずこんなところ。こうして見るとだんだんひどい連携に思えてくるかもしれないが、これはザンギエフ側が完璧に入力できたらの話。しかも完璧に入力できたとしてもジャンプで逃げればスーパーストンピングの最後の2発をくらうだけでザンギエフのゲージを1つ使わせたと考えることもできる。それに昇竜拳系の必殺技を持っているなら返すこともできるわけだしそんなにひどい連携ではないかもしれないね。



ゲージがない俺はこの状況、もう負けるしかないのか！

ドクトリンダーク

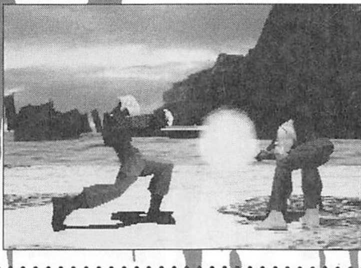
D・ダークをメインキャラクターとして遊んでいる読者はもうすでにご存知の攻撃パターンとなるが、ほかのキャラを使っている人の中ではいまだに本質を理解していない人が多いので考えていこう。

●KILLブレード→着地EXプロシブ→GB

Kブレードをヒットさせた後、ダウンしている相手にEXプロシブを重ねることで起き上がった瞬間に爆弾が爆発する。そこにGBが襲いかかるという連携だ。

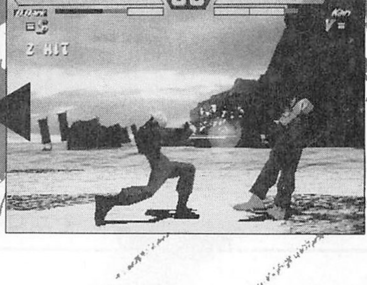


ダウンに爆弾を重ねてと、ハイ、爆風でいっちゃって～。



落ち着いてうりゃー。くしゅ。さて、なにを決めようか。

KILLブレードでダウンさせられた後のEXプロシブをガードしてしまうと、GBが回避不能になる時間が存在するため一見危険感が漂う。しかし起き上がりにリバーサルで対空技を出したり、わざと爆弾をくらうことでGBを回避することができるのである。体力に余裕があるときならば、爆弾1つとGB1回分のダメージはそれほど痛くないのでくらうという選択がとれるわけだ。



くらえば威力も低いし、これくらいなら痛くないっしょ。



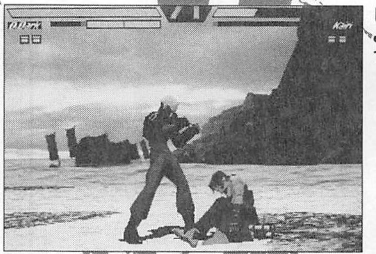
GBが遅いと爆弾をくらっているのに気絶することもある。

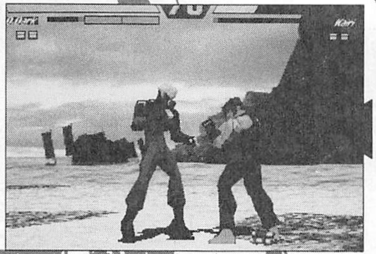
もちろんそれを見越してダーク側がワイヤーを使ったり跳び込みから攻めてくるなど攻撃を変えてくることになる。

つまり全キャラ通しての回避手段は「爆弾をくらう」であり、またその手段があるからこそダーク側がGB以外の攻撃をすることが考えられ、それに対する回避手段は「ガードする」となる。ここまで選択肢が用意されているものは分は悪いが読みあいと呼んでいいかもしれない。

またダークが一歩前進したときやKILLブレードでキャラがめり込んだときにEXプロシブを置いた場合は、ちょうど自分のキャラの足と足

の間に爆弾が入ることがある。
このときにはなんと立っているだけですがすことができ、さらに前に歩くことも跳ぶこともできる。これは爆弾がすかった状態になっているため、リバーサル以外の攻撃でも脱出することができる。爆弾が足の間に入ってしまうというポカをやってしまった愛くるしいダークには、ありがたく攻撃を展開しダメージを頂戴しよう。


微妙だがこれは爆弾が重なっていない。わかるかな?


ほらね。このときは跳ぶこともできるし打撃でも攻めれるぞ。

豪鬼

EXの豪鬼が一体どんな攻撃パターンを持ち、どんな攻

めを展開することができるのか知っているだろうか?君の気付かないところで、実はとんでもない攻めをやられていたかもしれないぞ。

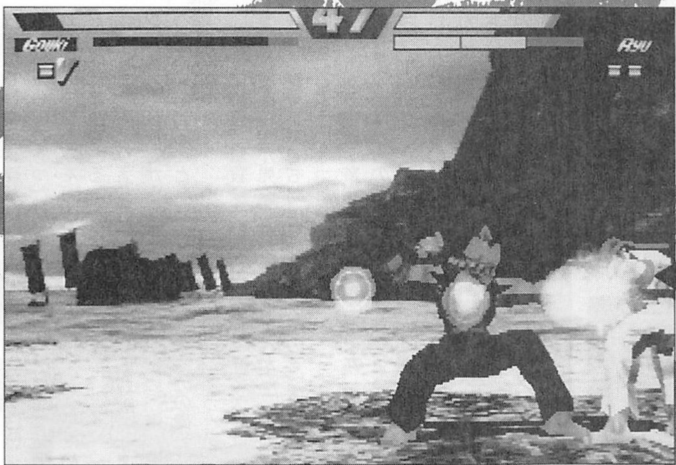
●重ね灼熱波動拳→GB
●重ね滅殺豪波動→GB

GBのリーチが長く、多段ガードさせることができる飛び道具を持つ豪鬼にはこんな芸当が可能だったのだ。
灼熱豪波動は、普通に重ねても硬直時間が長いためGBはとてもじゃないが決まらない。決めるためにはちょっとした条件下で使うことになるのだが、灼熱ならくらってもそれほどダメージもないのでくらうという選択がいいかも。
しかし滅殺豪波動は、GBがやっと届くような距離から重ねることで、いつでもGBを回避不能にさせることができたのだ。
そしてその間合いこそ、驚くなかれラウンド開始の間合いである。この攻撃を回避する手段は3つ。

●滅殺豪波動の重ねを相手がミスすることを祈ってガードしている。
●飛び道具を抜けられるだけの前進力があり、かつ無敵時間を持っている技をリバーサルで出す。
●滅殺豪波動をくらう

これだけである。そして1つ目の選択は、重ねるタイミングをものにした豪鬼には通用しない。
2つ目の選択は、すでにキャラクターが限定されてしまっているうえに、使えるキャラクターもリバーサルで出さなければならない。
3つ目の選択は、GBこそくらう心配がないものの、滅殺豪波動フルヒットという大きなダメージを覚悟しなければならない。


しっかり重なった滅殺豪波動。豪鬼はすでに攻撃態勢に。


回避する手段もなくどーん。タイミングどんぴしゃなら確定。

とまあ、滅殺豪波動はこんな危険な技だったのである。
これだけでも冷や汗をかいて「俺、EXやめようかな」とか思っていたチミ。驚くの

は次の連携を知ってからだ。

●しゃがみ中K→豪波動拳→滅殺豪波動→GB

途中まではただの連続技。相手にヒットしたときはGBを打たなければいい。問題はガードしたとき。
非常に危険な連携のため細かい説明はできないが、しゃがみ中Kから滅殺豪波動まで完全な連続ガードのタイミングで撃ったにもかかわらず、GBまでガード硬直に入ってしまう（つまり回避不能）タイミングが存在する。
つまりこのときはしゃがみ中KをガードしたＧ時点でGBをくらう運命を避けられない。もっといえばジャンプ大Pをガードしたところから運命がスタートすることもあるわけだ。


運命がスタートする。恐ろしい程の強さが君に襲いかかる。

そして豪鬼にGBをもらったら最低でも、

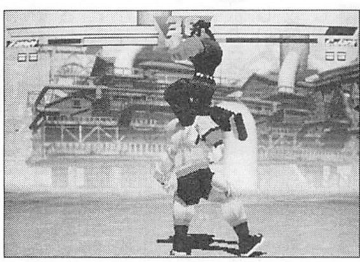
●ジャンプ大P→しゃがみ中K→大龍巻斬空脚×4→滅殺豪波動

を覚悟しなければならない。
つまり豪鬼戦は、しゃがみ中Kをガードした時点で運命が発動し、「これすなわち負けですね」と後ろで見ている解説クンのべしゃりを聞くことになるのである。と、それはウソだがとりあえずかなりの危険度がある連携だったことは分かってしまったね。
それでは検証してみよう。
実際豪鬼が滅殺豪波動から、GBを使うためには絶対ゲージが2つ必要となる。そのため運命を導くために必死にゲージを稼ぐことになる。そしてゲージを2つ使い、とれるラウンドは1つである。
ここで問題になってくるのが、ヒットしてもいいダメージになることと決めるまでのプロセスが容易であること。
しゃがみ中Kがヒットしたなら、それはそれでかなりの攻撃力を誇る連続技に早変わり。そしてそこに持ち込むまでの過程はきわめて単純。そしてヒットしたときと、ガードされたときの行動が同じであるため慣れればミスするほうが難しくなる。そしてGBが決まったときのダメージも一流である。
ゲージは2つ必要であるため、1ラウンド取るための行動としてはほかのキャラクターと大差はない。しかしその決めやすさは群を抜いている。こう考えていくとやはり危険な気がしてくるね。後は君たちの判断に任すとしよう。



ヒットしたときも行動は同じ。しかもかなり痛いよコレ。

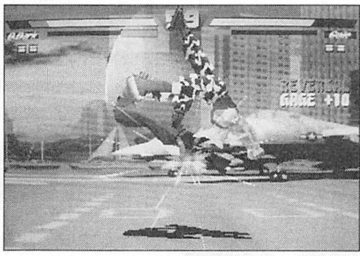
回避不能が回避可能に！ プラスではこうなった





4発目をガードしたところで上に入れさえすれば、

くらうしかなかった残りの攻撃すら当たらず回避できる。

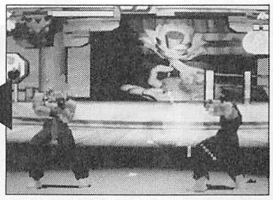




爆弾ガードしちゃったしダークはもう攻撃してるし参ったな…。

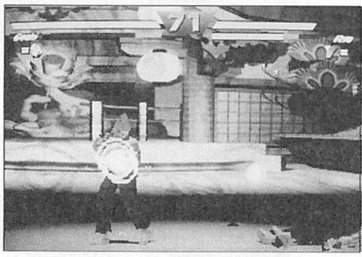
ちゃんと割り込めるようになっているので必殺技を入力しよう。

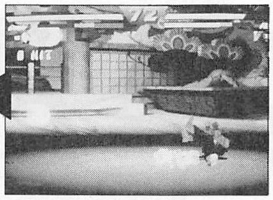




最強の連携である滅殺→GBがもうそこまできてる！

!?ってあれ。もう跳べてるんですけど。





飛び道具を追いかけていく戦法で固めてみますか。

アレ!!もう弾が消えちゃったとよ。

逃せちゃうんですけど

今まで説明してきた攻めの連携が、プラスでは微妙に変わっている。そこで早速その変化を説明していこう。

まずはザンギエフの連携、スーパーストンピング→FAバスターから。

4発目をガードした時点でリバーサル必殺技にかけるか、ジャンプして2発くらうかがここでの勝負であったが、プラスではなんと、ジャンプしても残りの2発をくらわなくなっているのだ。これにより、ジャンプするだけでかわせるようになっているので、前に跳び越して背後から攻撃することが可能になった。

そのため逆にザンギエフ側がスーパーストンピングを停止するなどの選択を迫られたといえよう。

続いてダーク。KILLブレードヒット後のEXプロシブをガードしてしまったら、確定してしまう時間が存在するというものであったが、これもEXプロシブをガードした後に反撃ができる隙が生まれた。これにより落ち着いて爆弾をガードしてから相手の行動に対応することもできるようになった。

最後に豪鬼。滅殺豪波動のガード硬直時間が見直されたため、ジャンプでも簡単に回避できるようになった。

しゃがみ中K↓豪波動拳↓滅殺豪波動拳からのGBはもちろんのこと、ガード時間が短くなっているので起き上がりに滅殺豪波動を重ねられても返すことができる。動きをとらえることがすでに大変な豪鬼だけに、闘うものとしてはこの変更点は嬉しいね。

変更点はさらにもう一つ。ダウンしてしまったあとも厄介であった飛び道具を追いかけての、

●重ね灼熱→GB

も、飛び道具の持続する長さが短くなったためくらわなくなった。

これは普段とは違う方法で重ねるため、飛び道具を打つときの自分の硬直時間をなくしGBを使うという技であったが、プラスでは追いかけてもほとんど目の前で消えてしまうのでできなくなっている。

とまあ、プラスではこのような変更点があるわけだ。キャラによってはあまりうれしくない変更をされたところもあるだろうが、対戦のバランスを考えての変更と信じて、新しいシステムでの闘いに慣れていってほしい。

ドリーム Toco（トコ）

あら!! こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

X-MENvsストリートファイター	90,000
虹色町の奇跡	75,000
ストZERO2アルファ	55,000
ストリートファイターZERO2	38,000
ストリートファイターZERO	30,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	65,000
マーブルスーパーヒーローズ	45,000
ヴァンパイアハンター	32,000
ヴァンパイア	30,000
ストリートファイターII	5,000
ストリートファイターII'	6,000
ストリートファイターII'ターボ	7,000

コナミ

スラムダンク2	48,000
サッカースーパースターズ	40,000
ときメモ対戦ぱずるだま	40,000
セクシーパロディウス	38,000
極上パロディウス	32,000
対戦ぱずるだま	30,000
ツインビーヤッホー	30,000
進め対戦ぱずるだま	8,000
出たなツインビー	5,000
ガイアポリス	20,000
実況パワフルプロ野球'96	15,000
クォース	3,000

FAX BOXの番号が変わりました

①06−488−4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



タイトー

レイストーム	80,000
まじかるでーと	65,000
パラメデス	3,000
プレビアン（P付）	7,000
レイフォース	18,000
スラップショット	3,000
スペースインベーダーDX	6,000
クイズ世界はSHOW byショーバイ	2,000
地獄めぐり	5,000
中華大仙	3,000
ニュージーランドストーリー	7,000
サンダーフォックス	10,000

データイースト

チャイナタウン	12,000
ファイターズヒストリー	3,000
ミッドナイトレジスタンス（P無）	3,000
クルードバスター	8,000
スタジアムヒーロー	2,000
ファイティングファンタジー	15,000
ロボコップ	5,000
タンブルポップ	4,000
ダークシール	10,000
ダークシールII	12,000
ヘビースマッシュ	20,000
強行突破	8,000

その他

マクロスプラス	53,000
ソニックウイングスリミテッド	63,000
ソニックウイングス	7,000
パイプドリーム	3,000
鮫!鮫!鮫!	25,000
達人王	15,000
ギャルズパニックII	15,000
ガンネイル	15,000
上海	3,000
忍者くん阿修羅の章	20,000
ジェミニウイング	6,000
熱血硬派くにおくん	8,000
フック	20,000
剣豪	12,000
ファイヤートラップ	15,000
ネビュラスレイ	15,000
ダンシングアイ	80,000
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	15,000
豪血寺一族外伝最強伝説	25,000
だるま道場	2,000
ヘウンズゲート	48,000
ガンバード	17,000
マジカルキャットアドベンチャー	13,000
もうぢゃ	5,000

各種ロム・サブ

ギャルズパニック4遊	15,000
ジャンジャンパラダイス	20,000
イントロDon！Don！	3,000
水滸演武	1,000
コラムス'97	25,000
ぱくぱくアニマル	500
エジホン探偵事務所	1,000
ゴールデンアックスザデュエル	1,000
タントアール	2,000
ファイナルアーチ	1,000
バーチャファイターリミックス	1,000
バーチャファイターキッズ	1,000
プリンセスクララ大作戦	3,000
蒼穹紅蓮隊	10,000
セクシーパロディウス	10,000
極上パロディウス	4,000
サッカースーパースターズ	12,000
スラムダンク	20,000
ゲーム天国	2,000
グラディア	10,000
アイドル雀士スーチーパイII	2,000
スーパーリアル麻雀PIV	3,000
バーチャファイター2	5,000
バーチャファイター2.1	8,000
ウォーザード	10,000

麻雀

雀々しましょ	40,000
スーパーリアルマージャンPVI	20,000
スカウトマン	3,000
リアル麻雀牌牌	2,000
お雀子館2番館	2,000
ナンバストーリー	3,000
コミック劇場	2,000
麻雀やるなら	3,000
ちゃんねるズームイン	2,000
麻雀エンジェルス	2,000
麻雀シスターズ	2,000
ギャル10連発	3,000

MVSカセット

リアルバウト餓狼伝説SP	45,000
わくわく7	20,000
ティンクルスタースプライツ	25,000
ブレイカーズ	18,000
サムライスピリッツ天草降臨	18,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	30,000
パズルボブル	7,000
アンドロデュノス	4,000
ラストリゾート	3,000
キングオブファイターズ'96	7,000
ぐるりん	3,000

●受付時間　平日11：00〜20：00
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら ドリームToco（トコ）

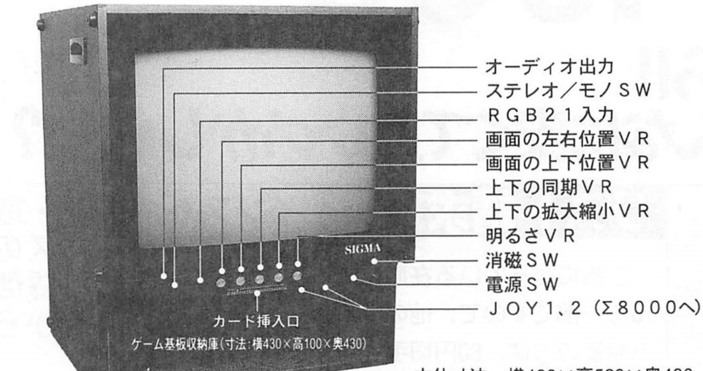
（当店は通販専門店です）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）

ゲーセン基板の最終兵器V-9



本体寸法：横480×高560×奥430

型番Ｖ－９　￥99,800

Ｖ－９は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

特価
25インチ中古モニター（ナナオ製）
RGB21入力:15／24KHz両用
詳しい事は開発部に電話下さい

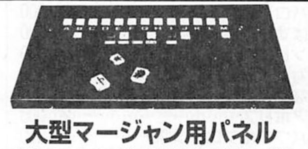


ＡＶ--5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

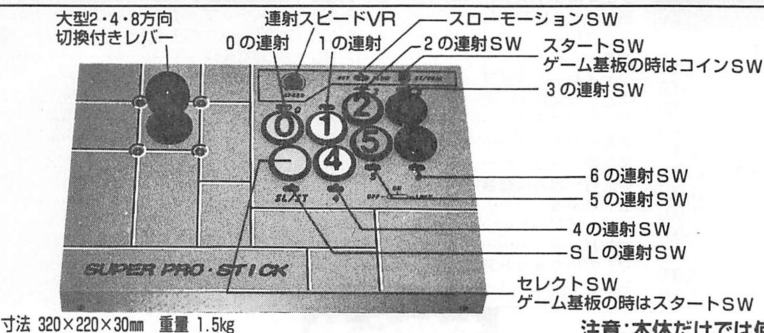
コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8　￥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

☆☆別売コード☆☆
ＲＧＢ21コード…‥ ￥3,500
ＲＧＢ15コード…‥ ￥5,000
Ｓ端子コード……‥ ￥2,500
ＶＨＦコード……‥ ￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
ＲＧＢ21延長コード…‥ ￥5,000
ＲＧＢ15延長コード…‥ ￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥15,800

注意：本体だけでは使用できません 別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ￥4,000
＊ネオ用コード(型番N)…………………………… ￥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)……………… ￥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…‥ ￥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…‥ ￥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)………… ￥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……………………… ￥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……… ￥2,500
＊サターン用コード(型番ST)……………………… ￥4,000

プレステーション用コード　￥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

TAMAYA特選おすすめセット！

鉄拳３とストリートファイターⅢが新しいシステムで新登場

鉄拳３ ベガJR DXセット


鉄拳3PCB
ベガJR DX
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **￥320,000**

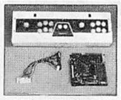
初回￥31,140 ￥30,100×11回 / 初回￥17,680 ￥16,400×23回 / 初回￥15,120 ￥11,600×35回

鉄拳３ シグマセット


鉄拳3PCB
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **￥335,000**

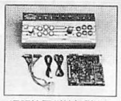
初回￥31,620 ￥31,600×11回 / 初回￥17,790 ￥17,200×23回 / 初回￥13,860 ￥12,200×35回

鉄拳３ ボードマスターセット


鉄拳3PCB
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **￥330,000**

初回￥31,460 ￥31,100×11回 / 初回￥18,500 ￥16,900×23回 / 初回￥14,280 ￥12,000×35回

鉄拳３ ベガJRセット


鉄拳3PCB
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) **￥314,000**

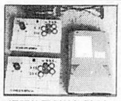
初回￥29,848 ￥29,600×11回 / 初回￥17,176 ￥16,100×23回 / 初回￥14,224 ￥11,400×35回

ストリートファイターⅢ ベガJR DXセット


ストリートファイターⅢ（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) **￥295,000**

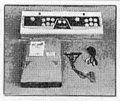
初回￥28,140 ￥27,800×11回 / 初回￥16,730 ￥15,100×23回 / 初回￥13,720 ￥10,700×35回

ストリートファイターⅢ シグマセット


ストリートファイターⅢ（PCB）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥335,000**

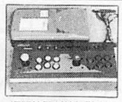
初回￥31,620 ￥31,600×11回 / 初回￥17,790 ￥17,200×23回 / 初回￥13,860 ￥12,200×35回

ストリートファイターⅢ ボードマスターセット


ストリートファイターⅢ（PCB）
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥305,000**

初回￥29,560 ￥28,700×11回 / 初回￥17,570 ￥15,600×23回 / 初回￥12,880 ￥11,100×35回

ウォーザード（中古） ベガJRセット


ストリートファイターⅢ（PCB）
ベガJR
ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥288,000**

初回￥27,916 ￥29,600×11回 / 初回￥14,992 ￥14,800×23回 / 初回￥11,508 ￥10,500×35回

ストⅢ＋ウォーザード ベガJR DXセット


ストⅢ（中古PCB）
ウォーザード（中古ロム）
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥228,000**

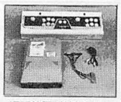
初回￥21,596 ￥21,500×11回 / 初回￥12,252 ￥11,700×23回 / 初回￥ 9,548 ￥ 8,300×35回

ストⅢ＋ウォーザード シグマセット


ストⅢ（中古PCB）
ウォーザード（中古ロム）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥248,000**

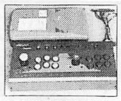
初回￥24,436 ￥23,300×11回 / 初回￥13,932 ￥12,700×23回 / 初回￥11,368 ￥ 9,000×35回

ストⅢ＋ウォーザード ボードマスターセット


ストⅢ（中古PCB）
ウォーザード（中古ロム）
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥238,000**

初回￥23,016 ￥22,400×11回 / 初回￥13,092 ￥12,200×23回 / 初回￥ 8,708 ￥ 8,700×35回

ストⅢ＋ウォーザード ベガJRセット


ストⅢ（中古PCB）
ウォーザード（中古ロム）
ベガJR
ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) **￥222,000**

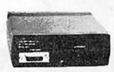
初回￥21,404 ￥20,900×11回 / 初回￥11,748 ￥11,400×23回 / 初回￥ 8,652 ￥ 8,100×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ￥28,800


通販特価（代引、送料、税込）
￥26,000

ディスプル（XRGB-1の廉価版） 定価￥19,800
通販特価 **￥18,800**

大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ￥14,500


（PS、SSアダプター付）
ＭＳＸ用アダプター ￥2,500
3チャンネルセレクター ￥4,500
4チャンネルセレクター ￥5,000

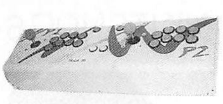
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター２対応。☆15Pしかないrgb15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PO-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ￥4,800
ケース、ACアダプター付 ￥85,000

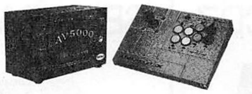

ACアダプター ￥500
アストロ・ブラストシティ用 ￥14,800

21P用４chセレクター ￥5,000

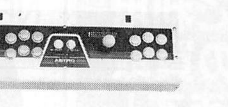

21P接続コード ￥4,000

VEGA JR(DX) 特価


サターン用コード（2P用） ￥8,000
プレイステーション用コード（2P用） ￥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×２） 特価


サターン用コード ￥4,000 メガドライブ用コード ￥2,000
スーファミ用コード ￥4,000 PCエンジン用コード ￥2,000
プレイステーション用コード ￥4,000

ボードマスター 特価


サターンコード ￥4,000

ベガJR. ￥29,800


サターンコード￥8,000
プレイステーションコード￥8,000

バーチャファイター3（ブラスト込）


￥898,000（新品）
分割 ￥33,800×36回
￥22,900×60回

￥580,000（中古）
￥31,300×24回
￥22,200×36回
￥18,100×48回

（他に送料が必要です）

鉄拳３（ブラスト新品）


￥500,000
分割 ￥25,700×24回
￥18,200×36回

鉄拳３（アストロシティ中古）
￥404,000
分割 ￥21,800×24回
￥15,500×36回

鉄拳３PCB ￥268,000

ときめきメモリアル 教えてYour HEART


￥680,000

予約受付中
（価格、発売日未定）

自作キット

ブラスト／アストロシティ底ケース	￥7,500
ブラスト／アストロ２Ｌ12Bパネル	￥13,500
レバーLS32セイフミ	￥1,500
光センサーレバー	￥3,000
30ΦSW	￥150
リードSW	￥450
12色リボンコード	￥200

今月の格安基板

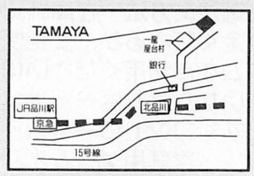
ストリートファイターⅢ	155,000
ストリートファイターⅢ（ロムキット）	78,000
ウォーザード（ロムキット）	20,000
ストリートファイターEX	158,000
デッドオアアライブ	158,000
ラストブロンクス	148,000
鉄拳2（B）	68,000
ソウルエッジ（A）	48,000
ロックマン2	12,000
サイバーボッツ（ロム）	20,000
パズルファイター（ロム）	8,000
戦国ブレード	38,000
X-MEN VSストリートファイター（ロム）	65,000
ストライカーズ1945	45,000
カプコン	
ストZERO（ロム）	3,000
X-MEN（ロム）	15,000
クイズダンジョンズ＆ドラゴンズ（ロム）	8,000
ストⅡダッシュ	5,000
ストⅡX	5,000
スターグラディエイター	58,000
ナムコ	
スーパーワールドコート	5,000
ゼビウス3D/G	35,000
ダンクマニア	28,000
ディグダグ	12,000
ドラゴンバスター	20,000
ナムコクラシック（Vol.1）	25,000
ニューマンアスレチック	5,000
パックマニア	20,000
ネビュラスレイ	8,000
スーパーワールドコート	5,000
スーパーワースタ'95	3,000
コナミ	
スラムダンク	18,000
クォース	3,000
サラマング2	38,000
実況パワフルプロ野球	38,000
対戦ぱずるだま	35,000
タイトー	
究極タイガーⅡ（ロム）	2,000
サイキックフォース	45,000
レイフォース	15,000
レイストーム	85,000
ファイターズインパクト	68,000
パズルボブル2（ロム）	18,000
その他	
機動戦士ガンダム	5,000
ギャルズパニックⅢ	28,000
クイズな禁	3,000
ゴークス（センサー付）	8,000
ゴジラ	5,000
スカッシュ	3,000
闘姫伝承	45,000
ドラゴンボールZ	15,000
バーニングライバル	18,000
バルーンブラザース	8,000
富士山バスターズ	12,000
ポパイ（海外）	12,000
まじかるデート	88,000
マジカルドロップ＋1	15,000
新製品	
鉄拳3（発売中）（ハーネス付税込）	277,000
バトルサーキット（ロム）	128,000
ヴァンパイアセイバー	未定
マーブルSH VSストリートファイター	未定
ときメモ教えてユアハート	未定
ファイティングバイパーズⅡ	未定
サムライスピリッツ64	未定
バーチャストライカー2	未定
ストリートファイターⅢ（ロム）	108,000

TAMAYAメンバーズカード再募集

☆カードでキャッシングが出来る ☆入会金・年会費、無料
☆消費税5%がまるまる還元！
他にたくさんの特典がついています。詳しくは電話で

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30〜PM6:30／日、祝日 休み
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手２枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

「スーパーカー」で「上級」コースを走る!!

GTI CLUB
RALLY COTE D'AZUR

思いっきりとばしたいなら…このルートがいいかな!大回りだけど、「スーパーカー」の味が生かせると思うぞ!

担当：ずるずる

上級コース スーパーカー編
楽にとばせるルート!!

ツインタイプもかなり出回り、やり込んでいる方も多いと思うが、どうでしょう。小さいクルマばっかりでプレイされていませんか?いかがでしょう、そろそろ「スーパーカー」に手を出してみては!

というわけで、前回からスタートしている「スーパーカー」攻略、第2弾に入りたいと思う。



今回は、一番高いところからスタートする「上級」モードでプレイを展開していこうと思う。

さて、その「上級」モードでどう走るのか…。

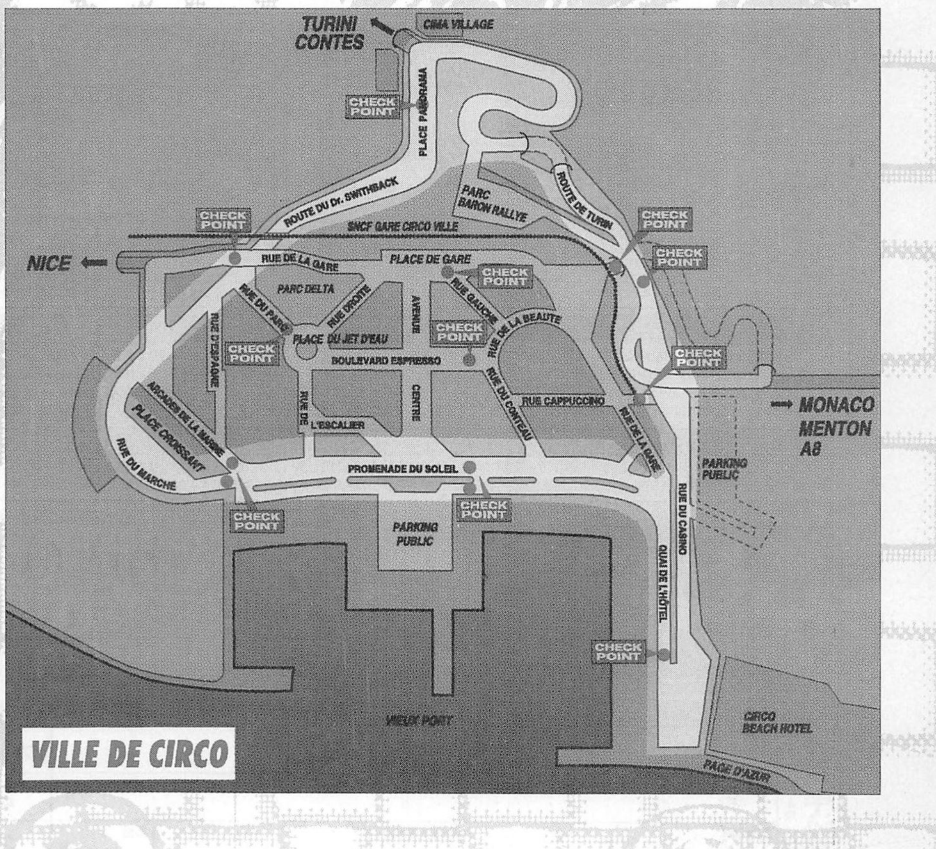
今回は、「スーパーカー」のそのスピード感を味わってもらいたいので、一番スピードが出せるルートを選択した。

そのルートとは…そう!一番大回りするルートだ!



ドドーッと加速へ!すぐ下り!すぐインに切り込まないと…。

しっかりコントロールするために、ATで走るようにしたい。なんたってスピードが出るんで!



スタートは、シグナルグリーンを待ち、GOサインでスタート!

スタートは何も考えず、アクセルを踏み込む。グワ～と加速し始めたところでコースは下りへ。

右へ曲がりつつ下るのだが、その下りの途中で大ジャンプをする!これを覚えておき外へふくらみすぎてクラッシュしないように気をつけ（強めにインへ切り込んでおこう）スピードをロスしないようにしたい。

そのスピードに気をつけながら下る!そしてガード下へ。左へ切りながら中へ!



オエーッ!速えーっ!一気に下り、ガード下へ!

進行は止められない！
5月も激走！ノンストップ攻略!!



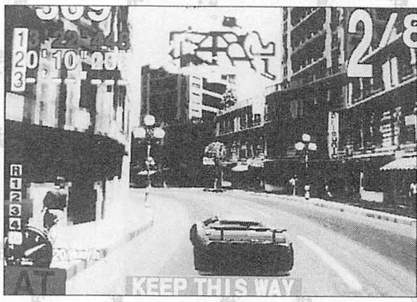
真っ暗になるガード下を左に曲がりながら通過する。このとき、スピードでふくらむことを忘れないように。その上でスピードをキープするために、アウト側を走る。右寄りを走り、その先へ！

ライバルカーにすっごく注意しながら外へ！大回りルートへ！

ライバルカーとの接触はかなりのタイムロス&スピードロスになるので、かなり遠くを見て走り、よけられるようにしたい。

さらに真っすぐ進み、一番外側のルートへ。

その奥で左へ。かなりのスピードで進入するぞ！



きつくはないが、スピードが出ているので気を抜かないこと！



少しでもインへ！く〜っ気持ちいい！

少しでも速く走るため、しっかりインへ！そのとき、テーブルだのイスだのを弾ねとばすが、気にせず突っきる！

ここの部分が一番爽快な部分になる人って多いんじゃないかな？だってスピードが落ちないんだもん！



道幅が広いが、その先の右カーブを考えて、左へ寄り始める。

スピードが出ているので、しっかりインに切り込みながら走り、港前のストレートへ。

道幅は広いが、ライバルカーの他に一般車も走っているので、しっかりよけていきたい。スピードがある分、ロスも大きくなるからね！



ストレートエンドで右へ！

ここはかなりきつめに曲がるので、アクセルオンのままブレーキで進入するとミスをしにくいぞ！



かなり怖い右カーブ…ギリギリを…通る！

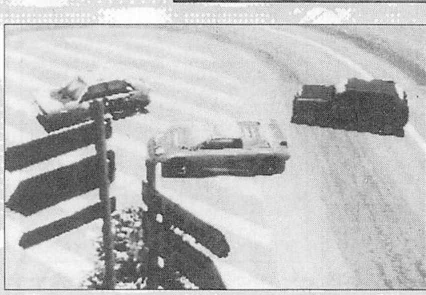
注意するとすれば、しっかりアウト＝イン＝アウトで大きな弧を描くようにして、少しでも速く走れるようにすること。攻めるぞ〜！

建物の下を通過したらあのヘアピンカーブへ。

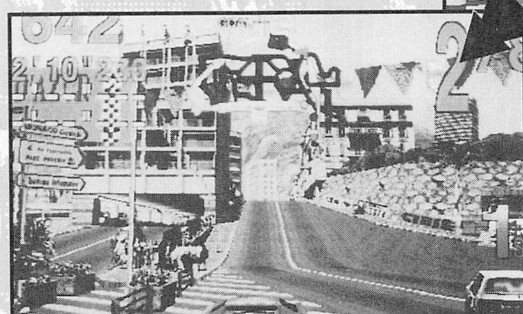
ここは、アクセルオフのブレーキで短い時間で大きな減速を行い、一気にハンドルを切ることで、このヘアピンをクリアしていく。

ただその減速も少なすぎるとすぐオーバーランするので、ハンドルを切る前に終了させておくこと。減速中でやると、遠心力が大きすぎてインをキープできない。

ワザと大きく曲がり、先のジャンプに備えてもいい。







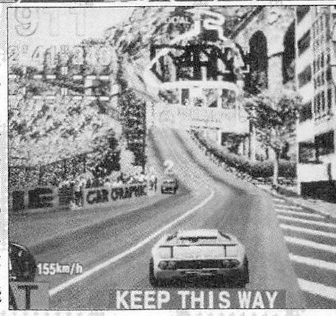
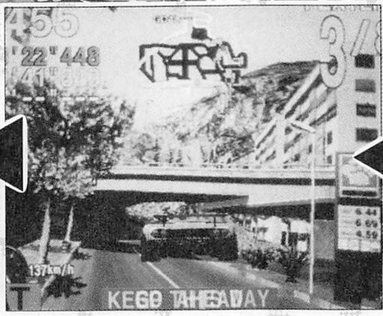




大回りに曲がると、ジャンプへ真っすぐ入れる！

ジャンプは、斜め左（かなりきつく）へ飛び、GSにぶつからないようにしていく。ただ先が見えないのがつらいところ。

さあジャンプへ！
しっかり右から斜めに入り、ジャンプ直前に左、インギリギリを通れるルートを走る！
これにより飛びすぎてもGSにはぶつからない！

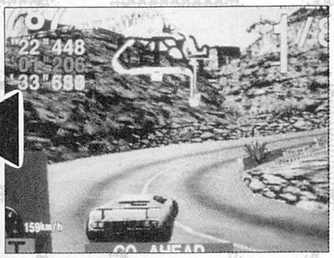


スピードが出るため、かなり飛ぶ！それを考えて左へ！

正面に最後のチェックポイントが見えたら上りへ。
道幅が狭くなるので、それに気をつけ、左へハンドルを切っていく。



しっかりショートカットも忘れない。あ〜汚れちった！
一度平らになったところでショートカットへ。林の中へ。ショートカットを抜けたらすぐ右へ。再び上りへ。寄りつつ左へカーブするぞ。





アクセルオンのままブレーキでスピードを合わせるといい。

左カーブを曲がりきるとゴールへ！
ゴールの直前に左カーブがある。ここはかなりきついカーブなので、アクセルオフでブレーキを踏む減速で対応し、しっかり曲がれる（よくオーバースピードでクラッシュするところ！）ようにしたい。
ライバルカーにも注意！



うわっ！ゴチャゴチャしてる！
しっかり減速して曲がるぞ！

最後のカーブのところってよくライバルカーにインを突かれることがあるので、アウト＝イン＝アウトでインを渡さないようにしたい。
でも「スーパーカー」の速さなら関係ないかな？
あっというまに1周終了！
さすがは「スーパーカー」っ感じ。でもこれで街中を走るのは…。怖〜い！



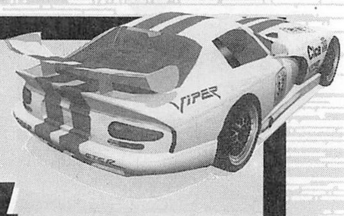
きもちいいー!!

SCUD RACE

©SEGA 1997

やっとたどりついた上級コース。今までのドリフトは通用しない。ネオ・ドリフトをマスターすべし！

担当：スカッド研究会



ドリフト派攻略

上級

ダッジバイパー
クラシック・キャッスル

一瞬の選択が命運を分ける。ドリキンを目指せ（いやいや）!!

担当：スー



ポルシェ911

やっときた、上級コースクラシック・キャッスル。

シングルバージョンのときもマニアックな難度を誇っていたが、このチューンアップバージョン（ツインタイプ）になってその難度はさらに増した感がある。

個人的には、デイトナUSAの上級コースに次いで面白いコースだと考えている。

ドリフト派の場合は、連続するRのキツイ複合コーナーをハイスピードで走り抜けるのでグリップ派よりタイム的に少し楽になったと思う。

それでは、このヨーロッパを思わせる中世的な町を激走していきたい。

いくつもの顔を持つ変則コース

まず最初に断っておくと、このコースをダッジバイパーで走ることはあまりお薦めしない。

その理由は、ダッジバイパーの加速性能の悪さ、これにつきる。この性能のおかげで、このコーナーのやたらと多いコースでは、完走も難しくなってくるからだ。できればポルシェ911で、「まずは」といったところか。

スタートすると、まずは目の前に緩やかな右コーナーが見える。ここは、次に見える左コーナーへつながる軽い逆S字なので、まずはキッチリ右に車を寄せる。

次のコーナーに入るまでに、ゆっくりとコースを横断し、左コーナーもキッチリ左に車を寄せ、理想的なアウト＝イン＝アウトのラインどりを心がけよう。

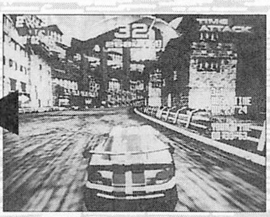
木でできた橋（本当に車体を支えられるのか？）スコーピオンブリッジに入ったら、次の急激な右カーブに備えてブレーキを軽く踏んで減速。

ギアを3速に戻し、アクセルを離してハンドルを切る。

ドリフトがスタートしたら、軽くハンドルを左右に切りつつ微調整をおこなう。

そして次の直線にさしかかったら、アクセルを全開にいれ、ハンドルを右に切る。このとき、左側にある城壁の縁石を走り抜けるのが理想。この中に入っても減速しないぞ。

次に坂を上りつつ、左コーナーを抜ける。ここで車体を左に寄せていないと、必ず後で報いを受けるので注意。



この位置から、



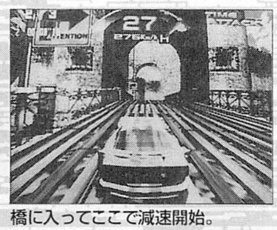
右に寄せて、



コースを渡って、



左に移行する。



橋に入ってここで減速開始。



この時点では、まだハンドルを右に切っているだけ。



ここで、アクセル全開。ハンドルは右に入れて微調整。



そして縁石へ。ここでは減速しないぞ。



坂を上りながら左、

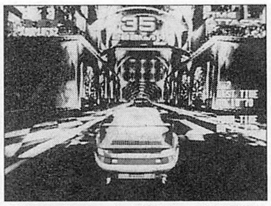


右へとつないでいく。ここではラインどりをしっかりと。

そして、右コーナーを抜けて軽いS字をクリア。城門をくぐり城内へ進入する。

城内に入ると、いきなり軽いジャンプ台が待っている。これがかなりのくせもので、少しでも車が横を向いていると車が傾いたままジャンプしてしまい、着地したと同時に次のジャンプ台が待ちかまえているので、また傾いたままジャンプしてしまうことになり、目も当てられない状態になってしまう。

これで生じるタイムロスは、クリアを不可能にするようなものなので、ミスをしないためにもその前のS字のラインがかなり重要となる。

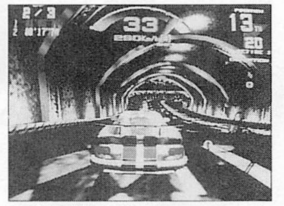

最初のジャンプ。車はしっかり前を向いている？

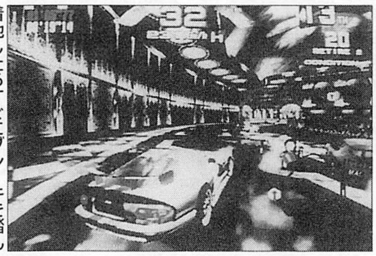
ミスなく最初のジャンプ台を抜けると、次のジャンプ台が待っている。ここの勾配は結構キツイので滞空時間も長くなる。

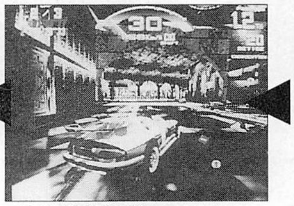
着地したら、ひとまずブレーキを軽く踏んで減速。ギアを3速に落とし、目の前に見える右コーナーに備える。

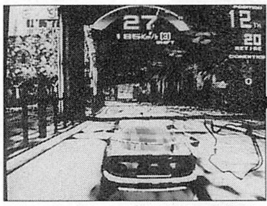
次の左コーナーのインをつくように走り抜け、ほんの少しアクセルを緩める。

なぜなら、この次に見える右コーナーを理想的なラインで抜けられないからだ。


つづいてジャンプ。


着地したらすぐにブレーキを踏んでギアを3速へ。


ここでアクセルON。


ここでもインへ。次に備えて減速も忘れずに。

右コーナーを抜けると、また坂を上る。あまつさえここは逆S字、なんとS字の多いことか。

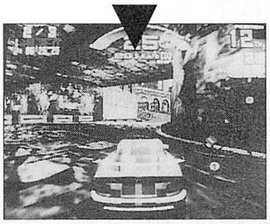

そして左に寄せる。背景がとても美しい。S字多すぎ。


まず、ここでブレーキON、アクセルOFF。ギアを3速にする。

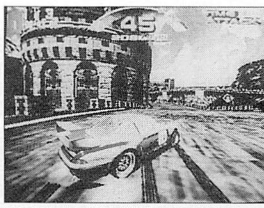
坂を上りきる前に車を左のインへ。ここが終われば、短いがストレートに入る。ギアを4速に。

そして、ストレートの次にこのコース最大の難関、ジェミニタワーを横目にレオトンネルにつながる、2連続ヘアピン「ツインズカーブ」に突入する。ここで呑まれてしまうドライバーも多いだろう。

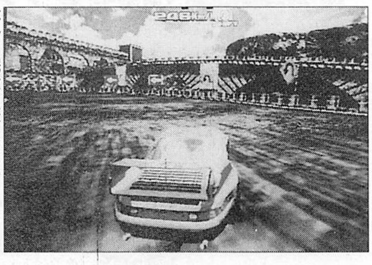
ストレートが終わる手前でブレーキを強めに踏み、ある程度減速したらギアを3速に戻し、アクセルから足を離す。ハンドルを右いっぱいに切ったらドリフトが始まる。そのまま車体を右に傾け、徐々に右回りにラインをとりつつ、もう一つの塔の袂にある壁をめざす。


ここでインをついて右。


壁に向かってドリフトだーっ！

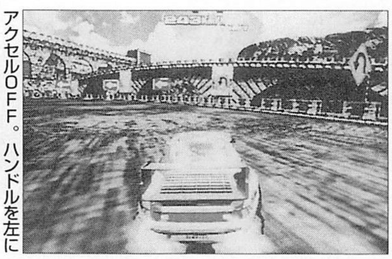

ここでアクセル全開！ハンドルも左に切る。

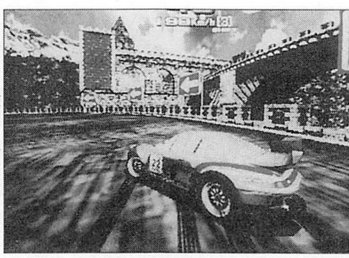
壁にぶつかる少し手前でアクセルを全開に踏んで、ハンドルを左に切り体勢を立て直す。

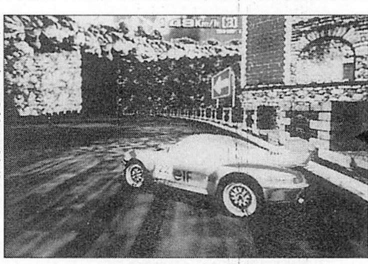

体勢を完全に整えたら、

体勢が立て直り、車体がちょうど前を向いたら、アクセルを少し緩める。

そして、向こう側に見える橋の前の壁に向かって滑っていき、ハンドルを左に切りつつ減速する。


アクセルOFF。ハンドルを左に切る。


またしても壁に向かってドリフトだーっ。


まだ、少しのがまんだ。

左カーブを抜けたと同時にアクセルを全開にして加速しつつ、ハンドルを思いっきり右に向けて、レオトンネルに進入する。


アクセルを踏みながら、ハンドルを右へ。

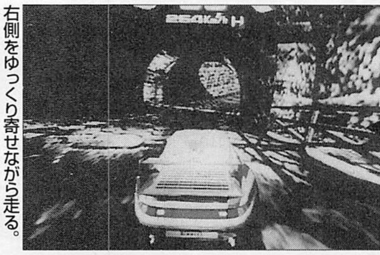

体勢を立て直し、次にジャンプ台に備える。

レオトンネルは、かなり緩やかな右コーナーに見えるのだが、スピードにのったドライバーにはきつくなっている。

しかも城内入り口にあったような軽いジャンプ台も存在するので気が抜けない。ここでもほんの少しブレーキを踏んで減速してやるとスムーズに抜けられ、なおかつ次の左コーナーに備えられる。

ジャンプ台を無事にクリアしたら、タコメーターがレッドゾーンに入っていると思われるので、速やかにギアを4速


この直後ジャンプする。

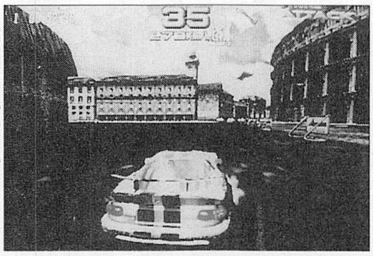


右側をゆっくり寄せながら走る。

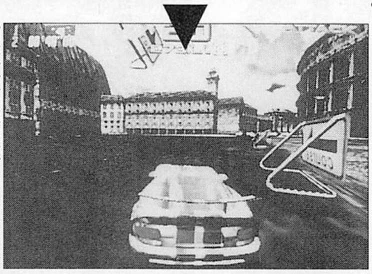
に入れてやる。
そして、次の左コーナーのために車を左に寄せる。ここからも大変だ。
左コーナーのインにつけクリアすると、タウロスコロシアムが見える。
この先に、タウロスコロシアムへの入り口の右コーナーがあるのだが、実際に見える白い路面を走行していると、その右コーナーへはかなり減速しないとクリアできない。
このようなことをしていると、かなりのタイムロスになりクリアにも響いてくる。
では、どうするか。それは左側に見える、黒い路面のほうに突っ込んでいき、そこからドリフトを始めてタウロスコロシアムの入り口に突入する。
まず、左コーナーを曲がりきっても、まだハンドルを左に軽くいれつづける。
タウロスコロシアムの左に立っている、黄色い建物の右半分を目標に突っ込んでいく。
そして、右に見える黄色の指示看板の残り4つ目を通過したと同時に、ブレーキを半分くらい踏み、減速する。
アクセルを例によって離したら、ギアを3速に戻し、ハンドルを目一杯に切る。
最後の指示看板の横をかすめるようにして抜けたら、アクセルを全開に踏み込む。
そこからすぐにハンドルを左に入れて、体勢を立て直す。これが少しでも遅れると、入り口の壁に激突するので注意してほしい。
これさえ抜ければ、あとはストレートだけだ。タウロスコロシアムの中には、自車とくらべるとんでもなく大きい黒牛が爆走しているが気にしないで走り抜けよう。
ストレートを加速中に、ギアを4速に戻せばやっと1周が終わる。これをもう2周もしなければならない。
しかも1ミスもしくは2ミスすると、まずクリアは不可能というとても厳しいコースだ。



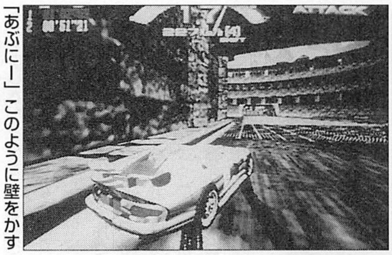
ここから左へ大きく切り込む。



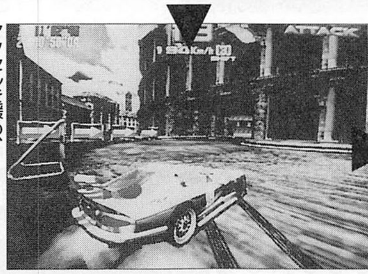
このラインで滑っていき、



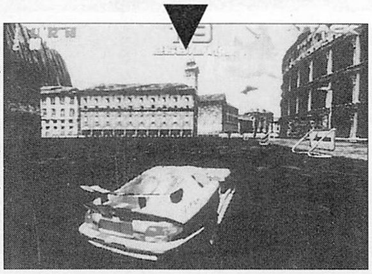
指示看板を吹っ飛ばして、コーナー外に進入。



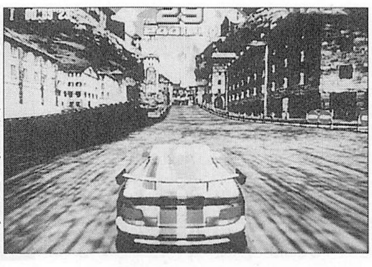
「あぶにー」このように壁をかすめて曲がりきる。



アクセルを緩め、



ここでブレーキングを始める。



ストレートを抜ければやっとゴール。それにしても美しい。

ドリフトに関する補足

このコースでカギとなる、ブレーキング始動のドリフトは、前回紹介したミステリー・ルーンズのパールティアカーブのクリア法を参考にしてほしい。
少し自信がなかったら、中級を完璧にしてから、上級に挑戦するくらいがいいと思う。
それでは完走をめざしてがんばってほしい。



Real Bout SPECIAL



ページのおかわり求む!

今回は崇秀ONLY。誌面を占領してまで己の欲望に忠実だったが、まだ書きたらないっす。

起き攻め自由自在

七色の起き攻めを持つ子供

崇秀の起き攻めパターンをご覧あれ。
ここからいくらでも応用がきくのだ。

担当：珈琲ふりーく

リアルバウトスペシャル崇秀の起き攻め能力はすさまじい。こと、起き攻め初手のバリエーションの豊富さに関しては、他ゲームを見渡しても比肩しうるキャラはいないだろう。

これが崇秀というキャラのすばらしさだ。今回の記事ではそれを遅ればせながら紹介したい。リアルバウト、リアルバウトスペシャルの2作ともテクニカルマニュアルを出せず、崇秀を思う存分には可愛がってやれなかった、筆者のふがいなさのお詫び記事と思っていただければ幸いである。

まずは相手をつかまえたい

起き攻めは、基本的にダウンさせる技、移動、攻撃、の3つが必要だ。さらに補助としてタイミングをとるための行動が必要に応じて入る。ただしこのタイミングをとる行動は移動にとられることが多いため、単体で使うことは少ない。

崇秀のダウン技で代表的なものは神足拳である。実際、神足拳からがもっとも起き攻めしやすい。しかし神足拳に持っていくためには、原則として連続技から入らなくてはならず、元気な相手にいきなり狙っていくのは、少し苦しい。跳び込みが入ってしまえばそれでOKなのだが、それよりもっとお手軽な、相手を捕まえる方法があるのだ。

AB立ちCからの起き攻め

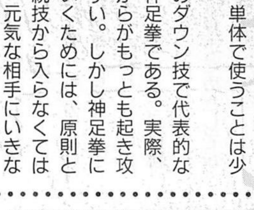
崇秀が跳び込み or 神眼に頼りきりにならないために必須な牽制技が、コンビネーションアタックのAB立ちCだ。最初のABは相手に触れなくてよく、相手の出鼻をくじく感覚で、立ちCの部分を当てていこう。前作と違ってガードさせたときに先に動けるわけではないが、出し得と考えて使っていける。

ヒットすればもちろん相手はダウンする。ここからのおすすめな起き攻めルートをいくつか挙げてみよう。

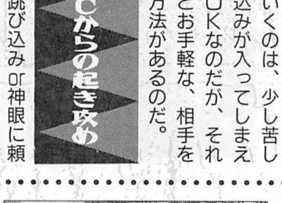
●Cの神眼拳

AB立ちCをヒットさせると相手はふっとぶ。かなり離れてしまうので、ふつうに近づいて起き攻めするのは大変だ。しかし崇秀には神眼拳がある。神眼拳はBを使うという選択肢も存在するが、Bの神眼拳は決定打になりにくいので、ここではCを扱う。

AB立ちCのヒット後、立ちCの硬直が切れるのを待って動けるようになったら、すぐにCの神眼拳をを出し、ダウンした相手の裏側に回り込む。



AB立ちCをヒットさせたあと、



すぐにCの天眼拳で裏にまわり、



そこからさらに相手の後頭部を狙う。

そこからは、相手キャラの後頭部を狙う感覚で、小ジャンプCを出すのが一番きれいな形であろう。そこからの連続技は表を見てほしい。

このAB立ちCからのC神眼は、ダウン回避されると、神眼拳からの出現時に反撃されてしまう。ダウン回避を警戒するなら、次のページのパターンがおすすめだ。

崇秀の常用連続技あれこれ

CCC→←C（ダッシュ）大天耳拳	ダメージは最大。当たり方によっては、大天耳拳が入らないことがある
CCC→←C	ダメージ的には普通。起き攻めしやすい
AB↘Cキャンセル大天耳拳	ダメージは大きい。間合いが遠いと大天耳拳は入らない。キャンセルがかかるので面白味がある
ABキャンセル神足拳	ABからのはやりの形。神足拳はやはりおいしい
AB立ちC	画面端で威力を発揮する。牽制時にも使うコンビネーションアタックだ。ダメージは少ない
近立ちCキャンセル神足拳	前作からの形。近立ちCの発生は少し遅いが十分に実用範囲。ダメージは普通

●ダッシュさらにダッシュジャンプ振り向きC

AB立ちC後すぐに前ダッシュ。そのダッシュ中で相手がダウン回避したかどうかを見極める。相手がダウン回避していなければ、さらにダッシュ入力後すぐにジャンプして、Dボタンで振り向いてからCを出す。そこからは連続技がつながりにくいので、ダイレクトに神足拳か、しゃがみCにつないでいこう。

ダッシュ中に相手がダウン回避したら、そのまま対ライン立ちCで攻めていこう。さらにダッシュして相手の裏から対ライン立ちCを使う手もある。



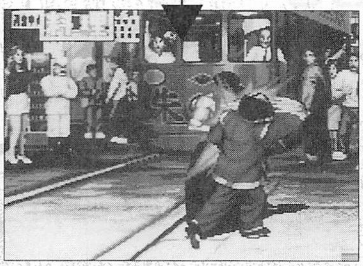
AB立ちCをヒットさせたあと、



前ダッシュして相手の行動を見極める。



ダウン回避していなければ、ダッシュJから振り向きC。



ダウン回避していれば、ダッシュ対ライン立ちC。

神足拳からの起き攻め

そして究極のダウンを奪える技、神足拳の登場だ。神足拳によるダウンには以下のメリットがある。

・ダウン回避されない

相手は、崇秀によって転ばされたたきつけられるため、ダウン回避できないのだ。そのため安心して起き攻めする事ができる。

・ダウンさせたあとほぼ密着状態

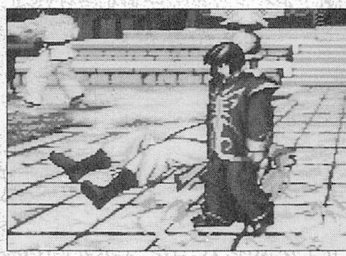
相手と間合いが離れないため、起き攻めに移行しやすい。

・ダウン時間が長い

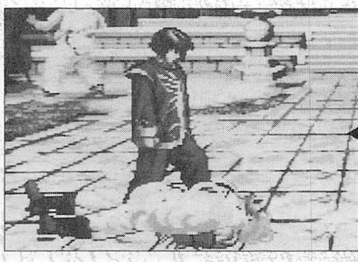
これは相対的な部分もあるが、相手をダウンさせてから起きあがるまでに、崇秀が動ける時間が長いため、様々な起き攻めの形を作ることができる。

・ダウン中の相手の存在に重なることができる

神足拳で相手をダウンさせたあと相手側に歩くと、相手を通り越して逆側にいくことができる。地味だが非常に重要なポイントだ。



神足拳でダウンさせたあと前に歩くと、



踏み越せる。シリーズを通してのお約束だ。

神足拳でダウンさせたからには、これらのメリットを十分に生かした起き攻めをしたい。もちろん神足拳からの起き攻めバリエーションはいくらでも、と言えるほど存在するが、ここではおいしいところをいくつか紹介するにとどめておこう。

●別ラインからの2択

基本は神足拳後、ダッシュDで別ラインへ行き、さらに別ラインで前ダッシュし相手の起きあがりにあわせて対ライン立ちCを出す、という流れだ。対ライン立ちCは神足拳でキャンセルをかけるが、Aボタンを押すのはぎりぎりまで我慢し、対ライン立ちCがヒットしたのを確認したい。最もさけたいのは、対ライン立ちCをバックダッシュなどでかわされたときに、神足拳を出してしまうことである。

対ライン立ちCがガードされたときは、そのままキャンセル神足拳か、対ライン立ちC後、強引気味だが跳び込んでいってもよいだろう。

相手がバックダッシュを入れているようなら、気合を入れて絶妙な位置で対ライン立ちCを出し、前ダッシュを誘うか、ダッシュD後の前ダッシュが終わったところから対ラインCを出すか、ダッシュD後、Cの神眼拳を出し、そこから対ライン立ちCを出すとよい。

●移動後跳び込み

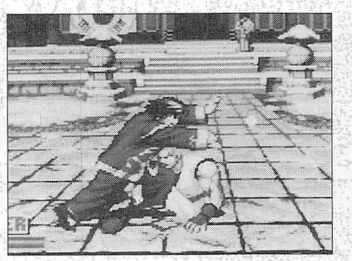
そのまま跳び込んでもよいのだが、より相手を惑わせる行動をとりたいので、相手がダウンしている時間を利用して移動する。

・手っ取り早いところでは前ダッシュが挙げられる。前ダッシュ後はいい感じに相手の存在判定と重なっているので、そのまま垂直小ジャンプからCを出すか、前小ジャンプからCを出していこう。ここではCの代わりにAも狙い目だ。空中神眼拳を使うチャンスでもある。

歩くのも重要な選択肢の一つだ。おもむろに前に歩き、相手を踏み越えたところでCCC→←Cを出す。一度消えてからの→←Cを当てるようにすれば、相手はいきなり逆ガードにしなくてはならない。

ここからは（ダッシュ）大天耳拳が追い打ちで入るが、ミスしやすい時は→←Cヒット後、Cの神眼拳を出すとよい。するとまたそこからCCC→←Cを出して→←Cの逆ガードを狙えるのだ。

CCC→←C後にダウン回避してくる相手なら、Cの神眼拳で出現してから、対ライン立ちCによる2択をかけることができる。ゲージを使わせた上にチャンス到来というわけだ。



ダウンさせた相手に重なって、CCC→←CのCCCを空振らせ、



→←Cを逆から当てる。



そこからCの神眼拳を出せばもう一度狙えるぞ。

この起き攻めは、神足拳からの前歩き後か、CCC→←CからのCの神眼拳後でないとなかなかうまくいかない。これらの技がヒットした時の、有力な狙い目なのだ。

天耳拳からの起き攻め

天耳拳からできる起き攻めは、神足拳からでもできるが、神足拳からできる起き攻めの中には、天耳拳からではできないものがある。こう書くと寂しいが、天耳拳がらみの連続技はダメージが大きいため無視できない。

基本的には神足拳からの起き攻めの、別ラインからの2択と、相手の後頭部を狙う跳び込みを狙っていくとよい。ただし神足拳と違いダウン回避される危険がある。相手の様子には細かく気を使っておこう。もちろんダウン回避を読めれば、わざわざこちらから別ラインに行かずとも、別ラインからの2択をかけることは言うまでもない。

崇秀がやってくることをわかってくれ!(泣)

駆け足で崇秀の起き攻めを

見てみた。しかし何度も言うようだが、崇秀の起き攻めバリエーションはこんなものではない。あとは崇秀を使う側の人間が、そのポテンシャルをどこまで使いこなせるかにかかっている。違いのわかる対戦相手も必要だ。

起き攻めのおいしい素材

☆ダウンさせる技	☆移動手段	☆攻　撃
●AB立ちC	●神眼B	●めくりジャンプCorA
●神足拳	●神眼C	●対ライン立ちC
●天耳拳	●空中神眼	●神眼B
●CCC→←C	●ダッシュ	●神眼Cからいろいろ
●しゃがみ大K	●後ろダッシュ	●CCC→←C
●↘C	●各種ジャンプ	●→A
●対ラインしゃがみC	●神足拳	●空中神眼拳からのC
	●↘C	●神眼A
	●→A	●垂直ジャンプCorA

RBS崇秀の究極的な狙い

Cのルフラン

連続ガード、ガード不能、気絶、この恐怖にキミは耐えられるか!?

担当：珈琲ふりーく

起き攻め以外の、リアルバウトスペシャル崇秀の狙いとして挙げられるのが、画面端における、CCC→←Cの固めだ。基本的には1P崇秀専用の戦法だが、2Pでも緩やかながら狙っていくことができる。

最良の舞台を用意しよう

この戦法を行うための最良の条件はかなり限定される。1P側の崇秀で、しかも左側の画面端に相手を追いつめたとき、使える戦法だ。しかしその効果たるや、絶大なものがある。

画面端に相手を追いつめてから、CCC→←Cをガードさせれば、お膳立ては整ったことになる。これをガードした相手は逆を向く。そして崇秀側に引き寄せられるようにガードバックする。CCC→←Cをガードさせた後先に動けるのは崇秀だ。ここから近距離立ちCが連続ガードになる。もうお解りいただけただろうか？CCC→←CからのCCC→←Cが連続ガードなのだ。すなわちゲージがなくては脱出不可能である。もちろんCCC→←Cをガードしていればゲージは溜まっていくので、いわゆるはまりではない。しかしこの固めの恐ろしさはここから先にあるのだ。


CCCからの、


→←Cで相手は逆を向く。


そこからCCCが連続ガードだ。

もうあなたは私の手の上

実は、CCC→←Cはガードキャンセルにめっぽう強い。その理由はCCC→←Cの最後のCが、消える技であることにほかならない。

特に3発目のCにガードキャンセルをかけてしまったときは、ほとんどのガードキャンセルが役に立たない。攻撃判定が長く残っているガードキャンセル技で、ようやく相打ちである。最後のCは出現と同時に攻撃判定を持っているのだ。

ガードキャンセル技の発生が遅いキャラは三発目でなくても危険である。ご存じの通りコンビネーションアタックはガードさせなくても出せるため、ガードキャンセルされても入力し続ければ→←Cまでいける。消えてしまえば崇秀のものだ。相手のガードキャンセル技をすかしつつ、裏に回って反撃を狙えるぞ。



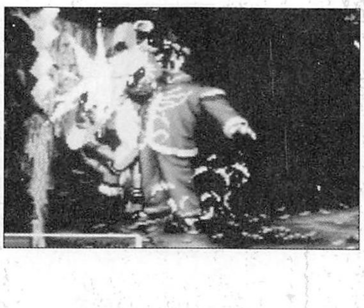
3発目にガードキャンセルをかけられてもわりと大丈夫。



攻撃判定が残っていても相打ちだ。

そしてガード不能

CCC→←C後崇秀が技を出さないと、裏を向いた相手は当然のことながら自動的に振り向く。その瞬間に技を重ねてやれば、相手はガードすることができない。


→←C後そのままにしておくと、


相手は振り向く。その瞬間にガードが出来ない。ジャンプ攻撃からならよくあるけど。

進行は止められない！
5月も激走！ノンストップ攻略!!

具体的には、CCC→←Cからの近距離立ちCを、ぎりぎり連続ガードにならないように遅らせて出せば、ガードできないタイミングになる。このタイミングはシビアだが慣れてくれば、CCC→←Cと同タイミングで入力できるので、十分に狙っていける。



タイミングが良ければCCCがガード可能に。

このガード不能から脱出するには、別ラインに逃げるのが手っ取り早いが、ばれていれば崇秀にCを我慢されて、対ラインCの餌食になることは言うまでもない。

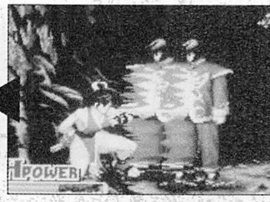
最後は気絶

画面端のCCC→←Cがヒットしたら、→←Cでふっとんだ相手に大天耳拳で追い打ちすることができる。この連続技は5（揺れやすい壁は6）回ほど壁を揺らしてくれる。あと2回ほど何かで稼げば、相手は気絶だ。

もし壁にひびが入っているようだったら、ダウンした相手に密着してからバックダッシュし、レバー前Aを狙うとよい。バレバレになったら下段や様子見を混ぜていこう。



壁にひびが入ったら相手に密着してから



バックダッシュして、



→Aを出す。ジャンプされない程度にタイミングを変えると、なお可。

1P崇秀じゃなくても

ここまでは、1P崇秀による画面左端前提で話を進めていたが、右端や2P崇秀の場合は、少し攻めを変えなくてはならない。→←Cで相手が逆を向く、ということがないのでガードできないタイミングがない上、相手と離れてしまう。

しかし→←C後の有利な時間は健在なので、それを利用してダッシュCからCCC→←Cを狙っていける。割り込まれる可能性はあるが、崇秀が先に動けているので、圧倒的有利であることに変わりはない。



最高の条件でなくても、→←Cから、



前ダッシュCは充分厳しい。

画面端ではCCC→←Cからだけではなく、AB立ちCからでも大天耳拳で追い打ちできることも覚えておこう。



画面端ならば、AB立ちCからでも、



大天耳拳が入る。前作どおりといえば前作通りなんだけれども。

次号！ あの ウルトラ電流イライラ棒 攻略！

ライターCHUとスーのふたりは「ウルトラ電流イライラ棒・キャサ夫攻略法」情報を入手し、「池袋ゲームファンタジア」へと挑戦しに向かった！

はたして「キャサ夫攻略法」は通用するのだろうか？真相はいかに…。

また、あんなモノからこんなモノまでも、あらゆるアイテムを「イライラ棒」に置き換えての攻略などを試みてみた。これは必見だ（!?）

攻略になっているか否か、どんなアイテムを使うのかは、次号にて…。

二人の勇士（？）に乞うご期待、していてね！



これはアイランドを愛するすべての人々の

勇者としての証だ!!



(東京都　ドラQらんさん)

ついに登場したゲーメストアイランド血風録!!　サブタイトルにあるように、みなさんの贈ってくれた大量の投稿イラスト作品を山のように掲載!!　また、歴代アイランド担当のメッセージや爆笑・内輪暴露マンガなど、感動ものの特別企画も満載しているぞ。さあ君も本屋さんへ急げ!!

アイランド血風録、プログラムドライブ!!



(岐阜県　笑君)

'97 GAMEST MOOK

GAMEST MOOK Vol.71

ゲーメストアイランド
血風録
イラストコンボ

好評発売中!!　本体価格980円

いよいよワールドシリーズに突入!!
まずは試合慣れから!

SEGA SKI SUPER G

3つのコースを転戦する
「ワールドシリーズ」!
3つのコースを暗記しておかないと
滑りきることはできないぞ!

担当:ずるずる

慣れたら「ワールドシリーズ」!!

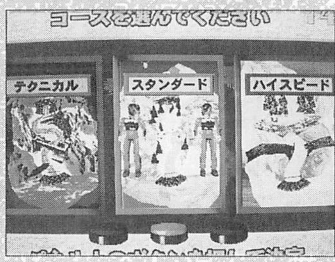
「ワールドシリーズ」というモードは、このゲームで設定されている3つのコースを1ずつクリアしていき、3つのコースでの順位からポイントを得て、チャンピオンを目指すというもの。



「ワールドシリーズ」では、3戦滑り、順位を競う。

となると、当然ながら3つのコースがわかっていなければ勝負にならない！

今までの攻略では、その1つずつのコースを細かく見てきているので、しっかり読んでプレイをしていれば何の問題もなくこの「ワールドシリーズ」に入ることができるはず！どうかな？



3つの中から選べばいいが、右へ右へという展開で進むぞ。

ゴールの順位でポイントが変わる!!

「タイムアタック」モードでは、そのモード名通り、ひたすらタイムアップを目指していたが、今回からの「ワールドシリーズ」では、速くゴールすることは変わらないが、ただゴールするだけでは順位は上へ行けない。

ミスをしない、少しでも速く滑り落ちるために、最速のラインを選んでいかなければならない。

「1位にさえなればOK！」がこのモードで重要になる。3つとも1位をとらねば！









さて、3つあるコースであるが、「スタンダード」「テクニカル」「ハイスピード」というコース名からもわかるように、レベル別にコースが作られている。

「ワールドシリーズ」では、これをどこから始めてもいいのだが、結局は3つ滑ることになるので、やさしいのを後にするか、先にするかで自分で作戦を立てていくことになる。どうするかな君は？



うっしゃ〜！第1戦をまず1位でクリア！あと2戦！いけるぞ！

とりあえず「スタンダード」を選んで滑る。ここは比較的楽なので、ミスさえしなければ1位ゴールは難しくない？はず。どうかな？



きついカーブは少ないが、しっかりインを突かないとつらい。



ライバルをどんどん抜き、1位を追う！まだ5位！大〜変！

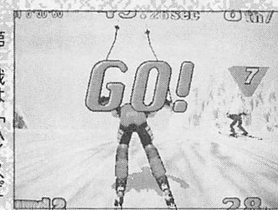


「スタンダード」コースを選んでクリアすると、第2戦はここ「ハイスピード」コースにやってくる。

1つ目のコースを選んだあとの展開は、コースセレクト時に表示されている3つのコースを右へ右へ移っていくルールとなっている。「テクニカル」コースを選んだ人は、次は「スタンダード」となり、最後に「ハイスピード」を滑ることになる。

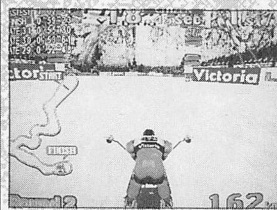


これで200ポイント！おやや?22旗門しか通ってないけど…。



さあ「ハイスピード」コースが2戦目。ラインに気をつけろ！

第2戦は「ハイスピード」コース。ここは、しっかりラインを取っていかないとオーバーランするところが多い。暗記はOKかな?



オーバーランに気をつけて…うーし1位でゴールだあーっ！

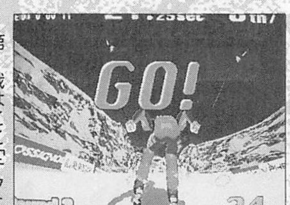


右へ右へとコースが展開していく形でレースは進む。第1戦、第2戦と進むと、3つ目が第3戦、最終戦となる。この3つ目をクリアすれば、「ワールドシリーズ」が終了となるが、君はポイントが取れているかな?

ちなみに1位だと100ポイント、2位だと80ポイント、3位だと60ポイントとなっている。オール1位だと…300ポイントになるわけだ！

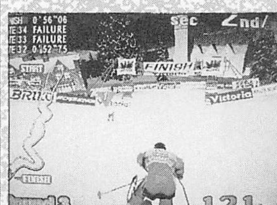


しっまった〜っ！2位でゴール！あと20ポイントだったのに…。



最終戦となる「テクニカル」コースへ！慎重にいきたいけど…。

第3戦はここ「テクニカル」コース。旗門がコースギリギリにセットされているため、攻めすぎると新雪に入る！攻めすぎないようにしたが…。



ぐわ〜1位に追いつかねえーっ！く、くっそ〜っ！



コース幅もしっかり熟知しないと「テクニカル」コースは攻め切れないので、タイムアタックでしっかりコースをインスペクションしておきたい。かなりハイスピードで攻めるから大変だぞ！ミスなくゴールするのは…。



少しでも速く！と思いすぎて旗門不通過が多くてタイムが…。

攻めすぎてミスをするのも経験のうち、その中で成長ができればね！

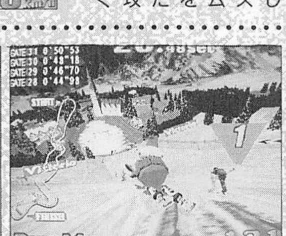
3つのコースをミスなくクリアしていくには安定した滑り、コントロールが要求される。やはり回数をやらないとダメってこと?がんばろう！



調子にのって攻めていったら不通過が多くて…。リタイアしちまった！



このVサイン、いつつもしてるんだよね！でも1位！やるね〜！



もちろんあの「雪だるま」でも「ワールドシリーズ」を戦えます！

エンディングまであと一息

SONIC WINGS LIMITED

©VIDEO SYSTEM. 1996

そろそろ厳しい攻撃が続くが、
負けずに頑張ってほしい。

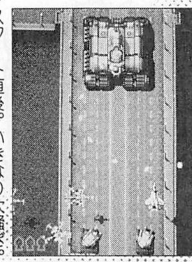
担当：京城

6面(低スコア) 赤の広場

この6面低スコアステージ「赤の広場」は、ソニックウイングス1作目の6面に非常によく似た構成になっている。ソニックウイングスを知っている人は、思わずニヤリとさせられるはずだ。

開幕いきなり大型対空戦車ドラゴとザコ戦車が目の前に配置されている。

慌てずにザコ戦車を処理しよう。ドラゴは画面の上に走り去っていくので、少し我慢すればすぐに状況はよくなるだろう。

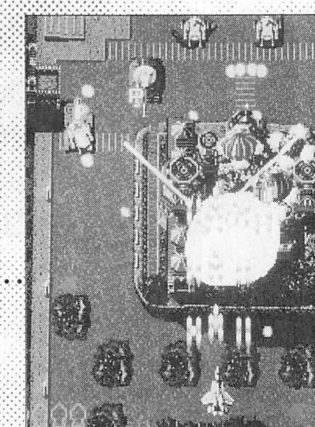


スタート直後。いきなり大騒ぎ。

ドラゴを倒すと宮殿のような建物にさしかかる。屋根の部分が飛び立って攻撃してくるのだが、ここではとにかく敵に押されないことが重要になってくる。先手を打って、弾を撃たれる前に破壊してしまわないとパニック間違いなしだ。

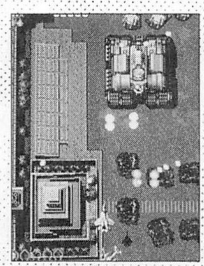
宮殿から出現するP.アイテムを回収する頃に、ドラゴが再び登場する。

ドラゴと戦うときは常に正面に位置するようにしよう。横に逃げてしまうと大きい赤弾の餌食だ。

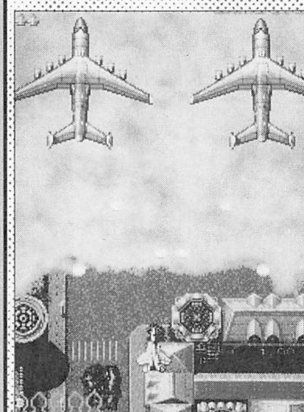


速攻で破壊しよう。アイテムがたくさん。

中型機が左右から出てくると上空へ抜け、ボスとの戦闘に突入する。



大型対空戦車ドラゴ。



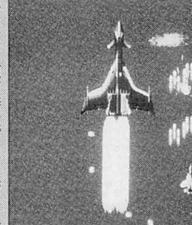
上空へ抜けボスに相対する。

6面(低スコア)ボス 重戦闘機 フレイムフォックス

このボスの主な攻撃は大きく2つに分けられる。

まず後部エンジンのバーナー噴射攻撃、そして通常弾のばらまき攻撃の2つだ。

バーナーの噴射攻撃は、自機を画面の一番下に位置させて、左右どちらかによけよう。ボスのバーナー噴射時の移動の速さは通常の比ではないので、決して画面の真ん中にいかないよう注意。

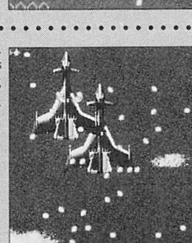


バーナー噴射時はダメージを与えるチャンス。

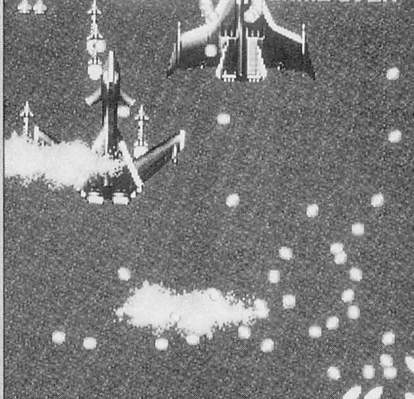
通常弾のばらまき攻撃は、見た目の派手さとは裏腹にかなり簡単なので、落ち着いてよけよう。

ある程度時間が経つともう1機ボスが現れる。

2機同時に暴れられると収拾がつかなくなるので、1機目をなるべく早く倒すように心がけよう。

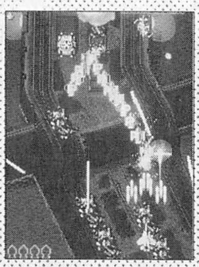


大ピンチ

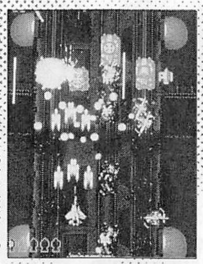


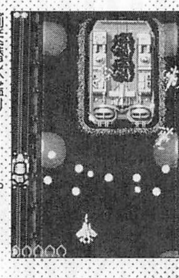
えっ、もう1機?

6面（高スコア） パナマ運河

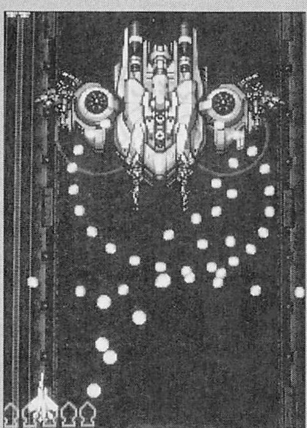

パワーアップアイテムがモリモリ。

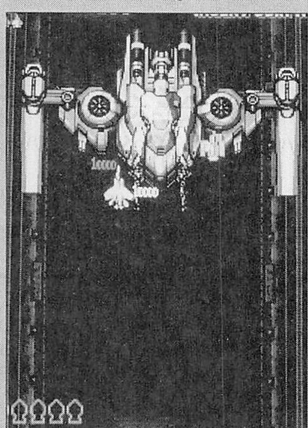
高得点を稼ぎだした者だけがたどりつける面だけあって、敵の攻撃は非常に激しい。
しかし、激しい攻撃に見合うだけの大きな稼ぎ場所が2ヵ所もある、やりがいのある面なのだ。
スタート直後、画面右にある街灯にダメージを与えると、一定ダメージにつき1個パワーアップアイテムが出現する。
まず最初にボムを使ってパワーアップアイテムを限界まで出現させる。ここで、出現させたアイテムを熟成させるために、もう一回ボムを使用する。
そしてアイテムを全部1万点で回収したら、照明灯が画面の下にくるまで待ってボムを使い、アイテムを出現させる。
照明灯が画面の下にあるときに撃ち込んで出現させたアイテムは、このあと泳がせておくと、ちょうど熟成して1万点になった瞬間に、取ってくださいといわんばかりに画面下に流れてくる。回収時になんの危険もなく高得点を稼ぐことができるわけだ。
この場面でのボムの使用は計3回になっている。ここでボムの残り数が0になってしまってもまったく問題はない。
次に砲台が多数配置されている場所にでる。
5WAY弾を2連射してくる砲台がなかなかの強敵だ。耐久力も他の砲台に比べて高めなので優先して破壊しよう。
砲台地帯を抜けると中ボスガトウーンガーダーの登場だ。中ボスの激しい動きに惑わされないよう、左右に大きく切り返すようによけよう。
中ボスを倒すと輸送潜水艦U9999が現れる。弾数は多いが、正面に位置すれば、弾幕の最後の弾を少し横に動いてよけるだけでいい。敵が弾を撃ち休んでいる間に左右の戦車を壊しにいこう。
次に画面左に現れる照明車両が、開幕時の照明灯同様、ダメージを与えるとパワーアップアイテムを出す。少し待ってから撃ち込もう。
このアイテムの群れは、ボスが出現するまで泳がせておくことになる。
中ボスを倒すと、画面左に現れる照明車両が開幕時の照明灯同様、ダメージを与えるとパワーアップアイテムを出す。少し待ってから撃ち込もう。
このアイテムの群れも、ボスが出現するまで泳がせておくようにしよう。


速い弾と遅い弾の混合攻撃が厄介。


輸送潜水艦U9999。

6面（高スコア）ボス 突撃戦闘艇 シュツルムヴァッフェG


左右に大きくよけると簡単。

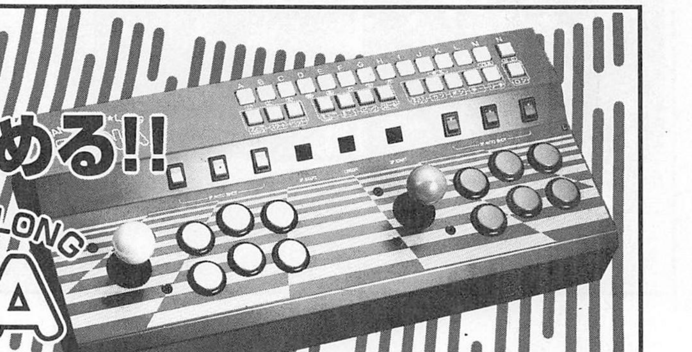

ボムを使ってアイテム回収＆部品破壊。

ボスが出現したら、泳がせておいたアイテムを回収するためにボムを使うわけだが、注意しなければいけない点がひとつある。それはボスが完全に浮上するまで、ボスにダメージを与えられないということだ。
ボスが攻撃したのを確認してから、ボムを使いアイテムを回収しよう。
またボム使用中に、ボス本体についている砲台を全部壊してしまおう。このボスは本体だけにしてしまえばザコ同然だ。
自機を正確に狙ってくる弾も、画面をいっぱいに使ってよけるのだ。



30mm 広くなって ゆとりあるプレイが楽しめる!!

PANA★TWIN★LONG **PANA** PANA★CUSTOM★LONG **PANA**



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN LONG ¥38,000

PANA Custom LONG ¥34,000

共通オプション
- ●各種ハーネス ¥3,000
- ●ホビーゲーム インターフェースカード ¥3,000～¥8,000

SUPPORTTING YOUR GAMELIFE!

KIC (株)ケイアイシー CO.,LTD.

〒213 神奈川県川崎市高津区千年818 サンライフ橘

TEL:044-754-7594
FAX:044-754-7597

振込先
住友銀行武蔵中原支店
普通520412
(株)ケイアイシー

営業時間 AM10:00～PM7:00 (土曜日PM5:00マデ) ※日曜日定休日デス



私の声、聞いた事あるかな？

新声社初の声優ムック、ついに発売！ゲームに出演している女性声優達を集めた、ゲームファン・声優ファン待望の1冊だよ。

［飯塚雅弓］
代表作：『NOëL』岡野由香役など

気になる点1
どんなゲームが載っているの？
ストリートファイターIII、鉄拳3、バーチャファイター3、などのアーケードゲームから、サクラ大戦、クォヴァディス2などのコンシューマーゲームまで大人気ゲームがいっぱい！さらに、ヴァンパイアセイヴァー、センチメンタルグラフティ、メルティランサー リ・インフォースなど最新ゲームまで、一早く紹介しちゃうよ！

気になる点2
どんな声優が載っているの？
横山智佐、宮村優子、丹下桜、天野由梨、池沢春菜、荒木香江、飯塚雅弓、菅原祥子、豊嶋真千子…などなど、今をときめくアイドル声優達がいっぱい。ナント40名以上の声優陣が君を待っているぞ！

ゲームヴォイス（仮）
5月27日発売 ● 価格未定

ゲーメストムック／EXシリーズ
サターン版
ゲーム天国

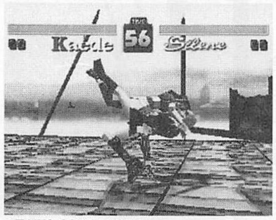


©1997 JALECO LTD.

ぶっ飛びシューティングゲーム、ここに参上！
個性的なキャラクター達がゲームの世界を飛びまわる。あのミラクルシューティングがサターンに登場！
ステージ攻略は当然として、ゲームキャラの原画や、描き下ろしイラスト・描き下ろしマンガまでとキャラクターの魅力を余す所無く掲載した超豪華な攻略＆設定資料集。クリアを目指したいなら、この本をゲットしろ！

★近日発売★価格未定★A4判

ゲーメストムック／EXシリーズ
プレイステーション版
ファイターズインパクト



©TAITO CORP.1997

自分のファイティングスタイルをみつけだせ！
アーケード版で人気を博したタイトーの本格的3D格闘ゲームが、ついにプレイステーションで登場。このゲームをパーフェクトに攻略したいのならEXムックを手に入れろ。システム解説はもちろんのこと、このゲームの特長でもある流派（格闘スタイルシステム）についてもバッチリ攻略しているぞ!!

★絶賛発売中★本体価格1250円★A5判

ゲーメストムック／EXシリーズ
プレイステーション版
マリーのアトリエ

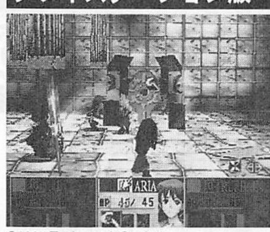


©GUST CO.LTD. 1997

目指すは究極のアイテムづくり!?
どこにも無かった。新感覚ロールプレイングゲームをトコトン攻略！システム解析はもちろん、個性豊かなこの世界の人々の原画や設定資料。そして、このゲームの特長でもあるアイテム作成の製法や原材料のデータベースまで、立派な錬金術士になるための方法を隅々まで攻略。キミもマリーと一緒に究極のアイテムを創り出そう！

★5月23日発売予定★価格未定★A4判

ゲーメストムック／EXシリーズ
プレイステーション版
ネオリュード



©1997 Technosoft Co.,Ltd

新感覚RPGここに誕生！
全ての謎をクリック！ クリック!! 難解でいじわるなトラップをキミの手で解き明かせ！このカーソルしか動かさない新感覚ロールプレイングゲームをEXムック編集部は魂を賭けて攻略するぞ。謎の解明はもちろん一風変わった基本＆戦闘システムまで、「これは役に立つ」という本になっている。キミも、もうこれで安心だ！

★5月23日★価格未定★A5判

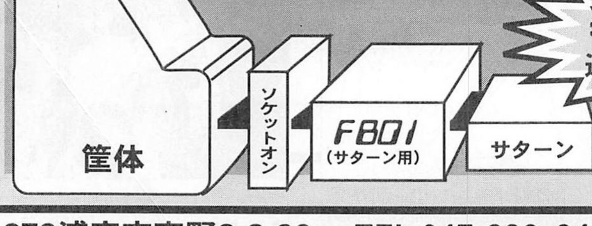
FBシリーズ
超マニア向けマシン

ゲーセンの興奮をそのままに！

サターン用・プレステ用
ネオジオ用・3DO用

¥29,800
送料・消費税別途

■クレジットシステム￥17,000



支払方法
・代金着払ヤマト代引システム
・その他は応相談

ダイヤモンドコーポレーション（株）

〒279浦安市東野2-2-26　TEL.047-390-9401　FAX.047-390-9468　14：00〜22：00　年中無休

●リポート2●　　●リポーター：松山祐之介●

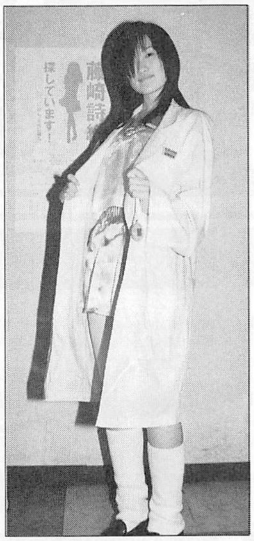
コナミ元気ロケ通信

桜の季節は終わってしまったけれど、気候も良くなってきて新しい出会いの時期。
今回はコナミファンとメモラー仲間が集う店を紹介するよ。キミも行ってみよう！

ビガロ新宿店

今回は、1回目のリポートでちょこっと紹介した「ビガロ新宿店」特集だよ。コナミファンとメモラーの集う店として名高いことは前回ふれた通り。キミはもう行ってみたかな?何せ直営店ならではの非売品グッズ放出(「詩織ちゃんクリアファイル」や以前だと幻の「ときメモコースター」まで!)や、月一の「ときメモぱずるだま」大会をはじめとした各種イベントとくれば、メモラーたるものもう行くしかないでしょ!

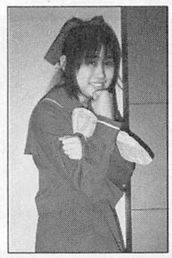
新作プライズの早期入荷と取りやすさもここならでは。3月の「ときメモキーホルダーバカ取れの日」では、1日で数千個のキーホルダーが出たんだって。



コミュニケーションノートも1週間で1冊のハイペース。ノートで知り合ってカップルになったなんて話もきくぞ。仲間作りにはもってこいだね。で、初めて会った人とは名刺交換!「プリプリステーション」で名刺を作って交換するのがビガロ流だから、お店に来たらまず名刺を作ろう!

それから、「詩織メイト」の支部活動ももちろん盛ん!まだどこの支部にも加入していないキミは、仲間を増やすチャンスだね!

コスプレも新宿店名物!ゲーム大会やイベントともなれば、青いセーラー服の一群できらめき高校ご一行様お立ち寄りってな状態だ。でもときメモONLYってわけじゃないので、いろんなジャンルのコスプレイヤーが集まるぞ。



そして、ときメモネタで今目が離せないのが「おしえて your heart」!もちろん5月に早期&大量設置予定!店頭の告知をチェックして来るべき日に備えよう!



マルゲ屋 チルコポルト上尾店

チルコポルト上尾店1階のマルゲ屋は、プレイステーション&セガサターンソフトとときメモグッズがメインのお店。グッズの充実度はもちろん折り紙付き。5月にはときメモグッズが当たる大福引き大会を開催予定!ハズレちゃってもコナミ特製「ツインビートラベルポーチ」がもらえるよ。こっちが欲しいキミはハズレを引きたくて複雑な心境?期間は5月いっぱいまでだから、こりゃイチロマルゲ屋だね!



次回予告

大阪に、ついに新しいチルコポルトが登場!梅田ロフト前に5月オープン予定なんだって。やっぱりときメモグッズとコナミ最新ゲームがアツいお店なのかな?こりゃー来月さっそく特集しなくちゃ!

次回・コナミ元気ロケ通信「出現!花の浪速のチルコポルト」みんなみるでウパよ!!

5月のイベント情報

チルコポルト神戸ハーバーランド店
- 5／5　GTI CLUB逆おにごっこ大会（15：00より）
  電撃イライラ棒大会
  ・ハイスコアを目指せ！（14：00より）
- 5／17　第２回鉄拳３大会（17：00より）
- 5／24　第４回バーチャロン大会（17：00より）
- 5／31　スーパービシバシチャンプ大会（15：00より）

＊モーニングサービスとして対戦格闘コーナーでは全台に９クレジット投入済！（土、日、祝日除く）

チルコポルト上尾店
- 5／1～5　ときめき景品大サービス！（UFOキャッチャー100円３回設定）
- 5／1～31　マルゲ屋ときめきグッズ大福引大会（3000円以上お買いあげで１回抽選！）
- 5／10　ストリートファイターEXplus大会
- 5／31　第２回鉄拳３大会

＊メダル2000円以上借りられた方およびビリヤード、カラオケをご利用の方には、上尾西口大駐車場の２時間無料券を進呈

チルコポルトモザイクガーデン店
＊プリクラ・ディズニーシールホルダープレゼント（シール３枚につき１個進呈）
＊プリプリステーション・当たりクジ付きサービス

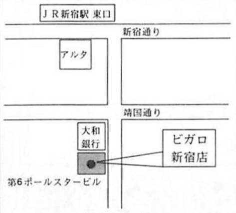
ビガロ新宿店
- 5／3～5　GWもやっぱりときメモ！～ときメモ３DAYS～（ときメモグッズが当たる大抽選会！詳しくは店頭で）
- 5／18　ときメモぱずるだま大会（要参加予約）

ビガロ梅田店
- 5／1～5　たまごっち大抽選会！（詳しくは店頭で）

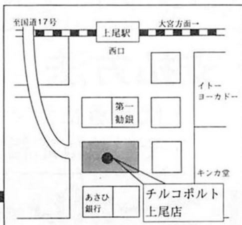
＊ビガロ梅田メンバーズ募集中!!無料ゲームなど特典いっぱい！（定員間近！詳しくは店頭で）

優待券ご使用について
・カラオケラブダブ「飲み物フリーパス引換券」
カラオケラブダブ（チルコポルト上尾店３Ｆ）にて、「飲み物フリーパス券」と交換致します。カラオケラブダブご利用時に「飲み物フリーパス券」をご提示いただければ、ソフトドリンク、ビール、カクテル、サワーの中からお好きな１杯を無料サービス！５月中なら何度でもお使いいただけます。

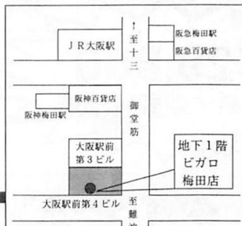
優待券（このページの右下を切り取ってお持ちください）カラオケラブダブ「飲み物フリーパス引換券」（有効期限５／１～５／31）



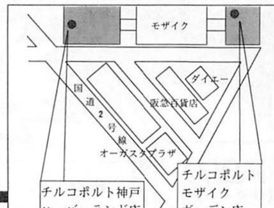
ビガロ新宿店
〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-16-6ポールスタービル1階～3階
TEL.03-3204-7390
営業時間：11:00～23:30



チルコポルト上尾店
〒362 埼玉県上尾市谷津2-1-50(1階～3階)
TEL.048-777-2277
営業時間：11:00～23：00



ビガロ梅田店
〒530 大阪市北区梅田1-11-4大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523
営業時間：9:30～22:00



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内
TEL.078-360-0744　営業時間：11:00～23:00

チルコポルトモザイクガーデン店
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイクガーデン遊園地館内
TEL.078-360-2477　営業時間：11:00～22:00



優待券 カラオケラブダブ「飲み物フリーパス引換券」（有効期限5／1～5／31）

ゲーメスト

アイランド

担当：MIO　福田柵太郎　助っ人：TM

Ⓜ：ちょっと!! 始まったよ福田君!!

㊗：そうだねMIOさん！最初に君に謝っておくことがある。オモシロ文章バカスカ採用してたらアルファベット足らなくなっちゃった、大賞選びの。

Ⓜ：あのね〜。あっそういうわけなんです。30日号は今まで通り田渕隊長がやるのでご心配なく。不慣れですけど、よろしくお願いしまーす♡

㊗：よろしくお願いします。留年は百も承知！

今月のいっぱつ

さるかにハムぞうってなに？

「火力発電だ」と、男は断言した。友人はその論理を必死で止めた。まさか対戦ブロックくずしゲーム「さるかにハムぞう」が「火力発電」だなんて暴論過ぎる。しかし、男は制止も聞かず、その「猿蟹ハム象イクオール火力発電説」を男らしくハッキリきっぱり熱っぽく述べた。…友達なくすぞ。

「さるかにハムぞうが『火力発電』である理由」

◎このゲームのデモ画面には「さるかにハムぞうって何？」のセリフが3回も登場するが、その回答がハムスターの「火力発電…かな」の一度しか用意されていない。

◎その後の反論「ちがうよ」は、このデモ中で唯一、誰の発言か不明確であり、信用できない。

◎このゲームにおける「かに」および「ぞう」はプレイヤーキャラ、「さる」と「ハム（ハムスター）」はボールとして扱われている。あの見るからに弾性ゼロのパドルに幾度となくぶち当たるボールとしては、骨格上最も過酷が予想される。

全生物的平等を考慮すれば、このゲームが「火力発電」そのものであることは当たり前と言えるだろう。

◎このゲーム全体に流れる素晴らしいエネルギー、多種に渡る日本語を超越したセリフ群、このゲームの主電源が製作者たちの「火力」なのは疑いようがない（睡眠きちんと取って作ったのだろーか）。

「あわわわ…」ボケとツッコミの心などこの男にはきっと通じないのだ！友人はあとずさった。

そして明かされる「さるかにハムぞう」の謎とは？彼らの無謀な旅は続く…。

ＰＳこのゲーム唯一のまともそーなヒト、ぞう役の女の子がとても可愛いと思う。ファンクラブ設立希望。

（広島県　菅原敬君Ⓐ）

㊗ブロックくずしで風火水土の心を表現しきっている名作さるかにハムぞう。風は風船ステージ、火は火力発電、水は水道面、土は…うっ表現できてないかもワァオ！

コンティニュー画面にZOUKOちゃんが出てきたら3秒まで待ち、困り泣きべそ顔（すこし全身タイツを脱いでくれます）を拝んだのち…コイン投入、彼女の笑顔というのがさるかにのスタイルだろう。



☗（山形県　笑面龍君①）
Ⓜあの異様に伸びた髪の毛、振り回すと凶器になりかねん。

もうでてるはず アイランド血風録！

アイランドムック血風録の発売日が（いろいろあったにしろ）決まったようなので、その予習も兼ねて「アイランド黙示録」を読みかえした。

うむ！よい！ゲームについて父親と拳で語りあった話、補導員や教師との論争の話、病気で悲しい思いをしている女の子の話、その子を励ます話…。

そんなシリアスなのから、ＰⅡのショウコのグラビアが良いだの、ワルキューレはノーパンだのと馬鹿丸出しなネタまで。まさに、ゲームとゲーマーとゲームセンターの歴史がここにある!! すばらしいっ!!

そんなわけで、アイランドムックには超期待!! ハンパな物作りやがったらなあ、全国50万のゲーマーが許さないと思え!!

（埼玉県　DOR君Ⓑ）

☆「これ以上やったら田渕さんの命が！もう無理でおま！」

俺の投げ込んだタオルがリングに落ちたとき、彼は血風録から解放されるのだ、もうすぐ…。と、その時！

ガッチャア！

掴んだ！過酷な労働で魂がどっか行った田渕氏の手がタオルをしかと！まだ、彼は戦うつもりだ！血風録と！

「ばかあれは如月さんタオルだよ」条件反射ズ〜ン。…立ち読み中に鼻血が出るとカッコ悪いので、買って！

がぶりより ゲーマ人生



ゲーマー人生に保険を

ある日、ゲーセンで保険屋の人とあった。少し前、家に保険を売り込みに来た人で、そのときはちょっとしつこかったので断るのに苦労したが、まさかこんなところで再会するとは…正直「アイヤー」ってカンジでした。

当然向こうは俺に気付き、また保険はドデスカ攻撃が始まるのかいぃーとか思ってたらさにあらず、

「あーこんにちは。ゲーム好きなんですか?」

と一言。さ、さわやかだ。以前にあったときはこんな男ではなかった(無礼)。わくわく7やハイパーリアクションが彼の商気を消しているのか?

「ええまあ…保険屋さんもゲームですか?」

「うん。休憩でね。どう?一緒になにかやらない?」

ドッゴオオオ!なんで!なぜ私は保険屋にゲーセンをエスコートされるはめになっちまったんだー!ホワーイだぜ!対戦格闘か?それなら台越しだからまだいいが、紫炎龍だったら隣り合わせ…。一番近くにあるのはクイズマイエンジェルというーキチョルー具合!

「そうねえ、君はママ側に座ってくれない?」

とか言い出したら、俺は一生保険には入らないだろう。だがそれは杞憂に終わった。あたりまえか。人には心の準備っつーものがある。彼の提示したゲームとは…。

「ロードランナーでもやりますかー」

意外!ノストラダムスでも予知不可能だぞ保険屋よ!だいたいあるのか?…あったよ。ゲーセン別館のほうにロードランナー帝国の逆襲が。兄ちゃんあんたのそのアイレムスピリッツに免じて一度だけやってやろう!2人同時プレイをな!

私と保険屋は椅子に座った。彼はコインを一枚投入し、不動の姿勢でプッシュスタートの画面を見つめている。ここでまた私は彼に敬意を払った。1コイン、つまり自分の分しか入れない(ドオぉォン)!通常なら、2コインをサクサク投入し、こいつで我が保険をヨロシクルゥ!とくるところだが、それがない。そこには保険屋と客ではなく、保険屋とゲーム友達っつー相関図があったのさ!プロだ!

しかたがないのでポケットマネーの50円で、チッ社会人のくせしてしみったれたファッキン野郎だ、などとはちいとも思考せず、レッツスタート!

ロードランナーを知らないレディのために説明しよう。ロードランナーとは敵に追っかけられながらダンジョンを徘徊し、金塊を回収して脱出するというゲームだ。レーザー銃で穴を掘り、敵を埋め殺すことが唯一の攻撃手段。なぜ直接敵をあぶらないのか?については、この類のぐっすんキャラは皆アホであるということにしておいてくれ。

いくぜえ保険屋ァついてきやがれぇ!と走るマイキャラだが敵にブチ当たってすぐ死む。ディギングボタンに左右があるので反対方向に穴を作ってしまったのだ、まったく私ってやつは。

暗転する画面、え?まだ保険屋さんが生きているのに。

そう!この協力プレイは連帯責任なのだ!なんてこったい、すまない!保険屋さん!

「…ドンマイ(脚色あり)」

こんなとき、保険に入っていれば…ハッ!違うよ!俺はだまされないぞ!この世は二枚舌と嘘八百に満ちているんだー、とか考えてたらうっかりディギングボタンを押し間違い、穴に特攻しちまったい!動けねえ!ここまでか…と、その時!

「ほ、保険屋!」

「待ってろ!今掘り出してやる!ピュルル、ピュルルルルー(ディギング音)」

結局、彼の必死の救出活動空しく俺は死に、頭渡りのテクができない我々は2面を越せずに席を立った。

数日後、俺の銀行印が朱に染まったのはいうまでもないだろう。それから

「オロの天狗石に災害保険は適用されるのか?」

といった謎本みたいな謎を考えつつ眠った。

(東京都　フヌッキー君ⓒ)

(福)ゲーセンで保険の契約がまとまることもあるという最初で最後の好例だ。

追記によると掛け捨てらしいが、ディギングメイツに発見された喜びに比べれば所詮は金。契約期限が切れても一緒に穴を掘れるといいですね。

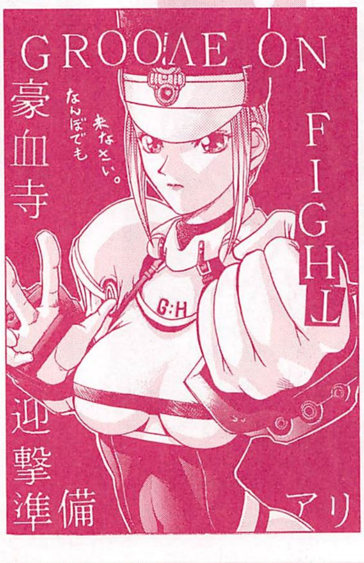
目指せ店員マスター

東○ガ○バー松○店の1階に配属され新たなる一歩を踏み出した私だった。

しかし、何かが違う!そう、ビデオゲームが1台もない。辺りはUFOキャッチャーに囲まれ、入口付近には恐るべき(笑)プリクラがぁ～!!私は何をすればいいんだぁ～!!

だがっこんなことで(?)では負けない。真の店員になるまで、絶対に負けるわけにはいかないのだぁ～!!とりあえず「いらっしゃいませー♡」続く。

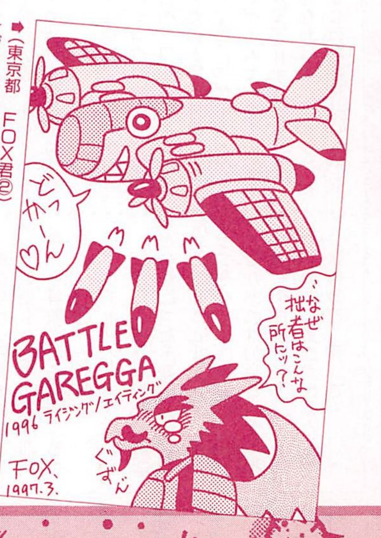
(千葉県　道明君Ⓓ)



➡(東京都　みくに葵君④)
Ⓜ193号の「今回の彼の使命」って誤植?



➡(大阪府　ボッツ命!YORさん③)
Ⓜ姫君はサターン版でも大活躍なのか!?買うならやっぱり超限定版でしょ。



➡(東京都　FOX君②)
☆ジンジンジップデモかと思った。

忍者は永遠のパートナー

☆ストⅢやってて思ったのですが、自分ってダッドリー以外使用したことがないんですけど。これはもう異常ですか？いや異常に決まってる。
そんなことを考えているうちに思ったんですけど、いぶきとエレナってもの凄く可愛いくありません？自分にはいぶきとエレナは「滅茶苦茶可愛い。守ってやりてえ（？）」という感情で一杯です。その他はもうどうでもいいです（ダッドリーは違う）。
それで、自分は今猛烈に悩んでいます。いぶきとエレナ、どっちを使えばよいのかを。やはり、大和撫子命な自分はいぶきなんでしょうか？
（神奈川県　不屈のダンマスター君Ⓔ）
☆全長15ｍもの巨大あみだくじを作って調べた結果、「ユーアーダッドリー」という答えがでちゃいました。

俺がジュリーでジュリーが俺で

☆サムスピの天草を「ジュリー」と呼んでもよろしいですか。
（千葉県　敦賀谷圭一君Ⓕ）
「現世での恨み、晴らしたいとは思わないか、ジュリー」「我が名はジュリー。いまこそ太平の世に破壊と滅亡を！」
そんなわけで『ジュリーが俺で、俺がジュリーで♡』はマンガでありがちな人格交換ネタを活字でやっちまおうと……いう謎オブアトランティスなコーナーです。あ、ＭＩＯさんの蹴りが到達する…。

ネクロの味 つっこみ三昧



⬆誰かっ！俺の頬をつねって下されっ！⑥



⬆青木君、よく聞いてくれ〜（新幹線大爆破）⑤

☞愛生ちゃんが男！？どーりで胸がないと思ってたらそうゆうことだったのか…。ってことはこれで女性でも安心してプレイできるというわけだね。
（和歌山県　Ｗ・Ｂ・Ｂ意味なし君Ⓞ）
㊥ニホンノマージャンドコカヘンデース。

☞なぜブランニュースターズの水奈瀬愛生クンは女性じゃないのでしょーか。
あの目が自分の脳髄を刺激して止まないのでス。ああ、遠い世界へ行けそうだ…。
（福井県　もふ君Ⓟ）
㊥だから〝ぶらん〟ニュースターズなのか？

☞アルカノイドＲをやっていて気がついたら財布が空になっていた。最近そーいうことがなかったので新鮮だった。
（新潟県　ろしにあ君Ⓛ）
⬆アルカノイドＲは協力プレイがサワヤカでいい。

☞メカキートンっていらっしゃいマシーンみたい（特に頭のところ）。
（長野県　Ｍ・Ｉ君Ⓜ）
⬆計画は御利用的にね。

☞石川県の粉ふきイモさん、「遊園池」ってなんですか？ボートしかなかったりして…。
（宮崎県　ザイン間君Ⓝ）
⬆192号のシャオユウネタへのつっこみ。読者間つっこみゃーも熱くなってきましたねえ。

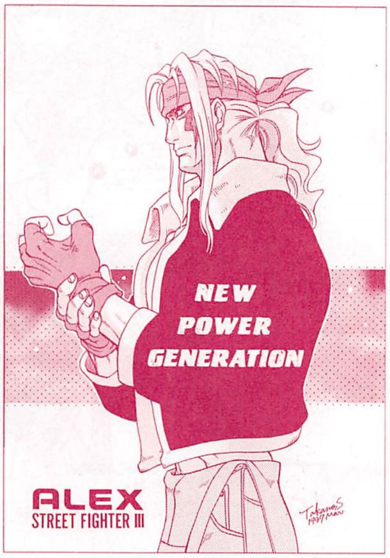
☞ストリートファイターシリーズの次回作は「ストリートファイタートリロジー」に違いない。たぶん。
（静岡県　たそがれロンリー君Ⓖ）
⬆４月２日現在で46キャラ使用可能に違いない。おそらく。

☞小鉄まだ？
（千葉県　神崎流君Ⓗ）
⬆部下の私たちがいうのもなんですが、お待たせしました。

☞僕はすぐにバンパイアセイバーと書いてしまう。
（和歌山県　こいけっち君Ⓘ）
⬆変移ヴァッ刀霞斬り。

☞そのうち「ゲーメスト」はギャルゲーオンリーとなり、「ゲーメシスター」に名前が変わるだろう…。うおー!!ゲーマーの最終形態はこれ!!
（千葉県　劇団木目菓子君Ⓙ）
㊥どんな最終形態なんだ!?ねえMIOさん。
Ⓜ「これ!!」　チッ、ゲー飯スターと勘違いしてやがるー。

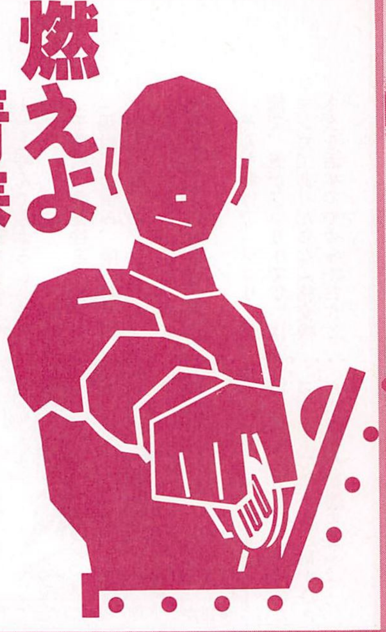
☞ダラン〜♡
（石川県　ムーミンマン君Ⓚ）
⬆EX大会のダランズには笑ったなー。ラリアットでやってきて、橋決めて帰った２人。握手しときゃよかった…。サイン求めときゃよかった…。



➡（千葉県　でもヤン使いしろがね隆乃さん⑧）
☆世界へ行って確かめたいんだ、力を、俺の、新しい力を。


➡（神奈川県　寅根樹沙霧さん⑦）
☆ゆめのくに？私、魔法使ってないのに…!

燃えよ青春!!



ゲーメスト大賞ベストアクションゲーム第1位、投稿量も多かった人気ゲームにもかかわらず、ムックにアイランドはなく、アイランド血風録にも載せられない…ああ版権物の哀しさよ。

というわけで、掟破りの救済コーナー、D&D®の巻だっ!!（心はいつも「やってやらーっ!!」MIO）

突発 D&D®特集



⬅（東京都　水笑君⑨）Ⓜ強敵なんだけど人気があるねえ。

血と汗と涙と杖→毒針の日々

★聞き慣れたファンファーレ、見慣れたエンディングメッセージ。それだけなら「マジックユーザーでクリアか」と思うだろう。

でも、「そのプレイ」を成し遂げたオレの目には、うっすらと涙が浮かんでいた。

「ついにやった…。魔法を使わずに…」

そう。12月某日、オレはついに念願のマジックユーザー魔法無しクリアを達成したのだ。

ゲーメストには「ハーピー激ムズ」「これは無理か」などと書かれていた。それが逆にオレにやる気を起こさせたのだろう。

…しかし最初は辛かった。マンスコでやられる日々が続き、次はハーピー。お次はリッチ＝デイモス…。お先真っ暗だった。だが、やりこむにつれ、だんだんとハーピーの動きがわかるようになる。ハーピーを安定して抜ける…その先は早かった。アイテムを駆使し、リッチ&D・ビーストを。殴りだけでレッドドラゴンを。そして浮遊城での四天王との戦い。ナグパで一度挫折しかかった（ブラックドラゴン強すぎ）が、エザホ戦から無理やりL・ボルトリングを残してくるというゴリ押しで勝利（L・ボルト×3の後イフボト＋ジンサモで以上）。レッドドラゴンを棒きれ一本で倒したオレのマジックユーザーには、シンは強い相手ではなかった…。

たてつづけにエルフでも達成。次はクレリックである。

当分、このD&D®という壮大なストーリーをやりつくすことはないだろう。さて、ゲーセン行くか！

（神奈川県　G・鳳龍君Ⓡ）

Ⓜやった人ならわかると思うが、マジックユーザー魔法なしクリアはかなりオワッチョリングなのだ…よくやった!!

ところでマジックユーザー攻略担当のC・LANさんはこれを達成したんスか？　C・LAN「ハーピーは越せたんだけどそのあとのテルア（以下略）」…鳳龍君エライ。

一緒がいいね

★ゲーメスト様。今回はとてもうれしいことがあったのでお手紙書きました。

それはゲーセンに連れて行っても横で見てるだけだった友達が「D&D®2なら一緒にプレイしてもいいよ！」と言ってくれたんです。

私は今までゲームを1人でプレイし、友達同士でプレイしている人たちをうらやましそうに見てるだけだったので、友達のほうから言ってくれた時は本当に嬉しかったです。

友達は野郎いっぱいのゲーセンを嫌うので、あまり野郎のいないゲーセンに行き早速プレイしました。友達はゲーセンのゲームをしたことがないのでレバー操作がうまくできなかったけど、やっぱりD&D®はパーティープレイ！というだけあって楽しくプレイすることができました。今は対戦プレイが盛んですが、これからはD&D®みたいな、みんなと協力しあってプレイできるゲームがたくさんでてほしいと思います。

D&D®2のおかげで本当に心からゲームを楽しむことができました。一生の思い出の一つとしてこのことを忘れないよう、これからもゲームを愛していきたいです。

（徳島県　ぷくさんⓈ）

Ⓜ私もそうだけど。D&D®をきっかけに友達ができた人も多い。自分が危ないときに仲間がナイスフォローしてくれたりすると涙出るほど嬉しかったなあ。仲間のためにこの先もがんばらなくちゃ、と思える。こういう気持ちにさせてくれるゲームは少ないよね。



➡（愛知県　弾弓君⑪）Ⓜおっ細かい！切り絵ですな。この四人だと前作を思い出すナリね。

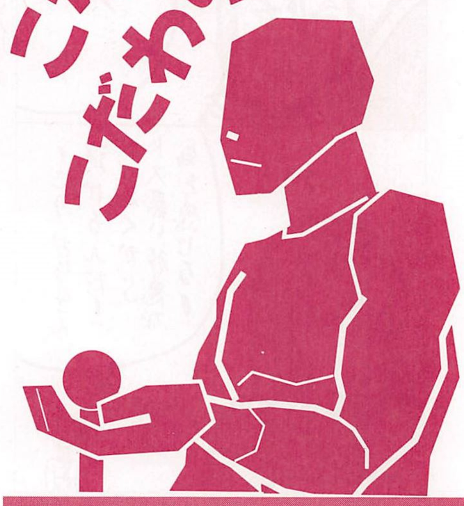


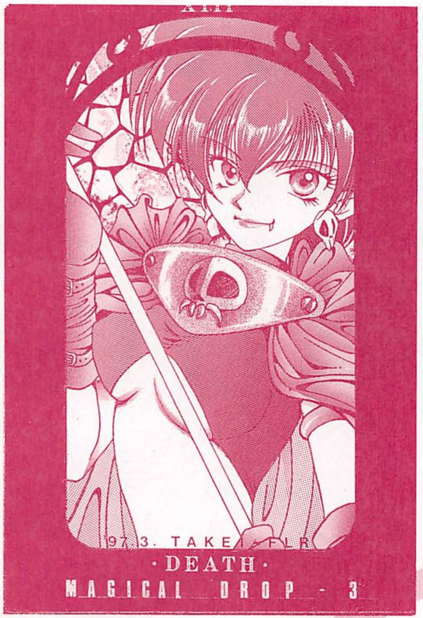
⬅（山口県　末和さん⑫）☆冒険したくてうずうず…だけど知識も必要なの。みんなわかってる？



⬆（大阪府　ゲレゲレ君⑩）Ⓜファイターって何かこうなりがち…南無。

こちら こだわり派





⬅(大阪府　竹井床La Mortさん⑬)
☆アンタ、いい首持ってるネ…勝負しない？

1コインとの決別

☆次世代機と呼ばれる家庭用ゲーム機の出現によって、アーケードゲームの優位はそれ以前と比べて著しく減少した。

現在の主流である対戦格闘ゲームは、1枚の基板に対して2台の筐体を使わなければならないという若干のデメリットはあるものの『対人間』という奥の深さ、1プレイあたりの時間の短さからくる高インカムと、プレイヤー側、ゲームセンター側双方に非常に有益であった。

しかし、似たようなゲームが市場に氾濫した結果、1タイトルあたりの寿命は短くなり、その間により多くのインカムを稼ぐためか1プレイあたりの時間はさらに短くなる傾向にある（連続技、ゲージの使用など）。これでは初心者はますますそのゲームがやりたくても家庭用に移植されるのを待つことになる。

このような現状では、ゲーム人口全体は増えてもアーケードゲームの人口は伸びていくものではないであろう。

アーケードゲームの1プレイあたりの満足度をより上げるためには、インベーダーゲーム以降続いてきた1コイン1プレイを見直す必要が出てきたのではないのだろうか？

アーケードゲームがアーケードたるゆえんは、開発者が自由に筐体や操作系まで含めた設計ができるところにあった。

だが、1プレイ料金が現在のように低いままでは、おのずと使える予算も限られたり、家庭用移植を前提として考えざるを得ないといった制限があったりするのではなかろうか。

しかし、1プレイ料金が上がることに対するプレイヤーの反応は厳しいものである。例えばVF3は発売当初1プレイ200円の店が多く、その時点では眺めているだけというプレイヤーも多かった。

この問題の解決として、徐々にプレイ料金を上げていくというのはどうだろうか。

まず最初に110円からスタートして130円、150円、そして何年かたったら200円にするといった具合に。これは各メーカーとゲームセンター側が足並みを揃えなければ料金体系が煩雑になり混乱を引き起こすことになるであろう。

またはすべての筐体を大型化し、現在のアミューズメント施設のアトラクションのようにすれば1プレイ料金の高さもある程度納得してもらえるのではないだろうか。これも地方や小さいゲームセンターなどはスペースの関係上取り残されてしまう事になる。

アーケードゲームがより多くの人を引きつけることができるようになるためには、料金を上げることまで含めた長期的視野（新しいジャンル・システム開発など）が必要なのではないのだろうか？

（東京都　江口隼人君Ⓤ）

☆10年以上続いた1プレイ1コイン体制。一番しっくりくるのだが、このままでは10円分のエネルギーもないゲームが出る可能性がある。

突飛な考えだが、プレイ内容や時間で料金（後払い）を判断してくれる店員なんてのは？「無限コンボで終わったから8円！」とか。

公平な超絶攻略の在り方

☆もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームはスーパービシバシチャンプ、マジで。できたら6Pぐらいぶち抜きで。

（広島県　森戸隆文君Ⓦ）

☆愛するゲームたちを等しく攻略したいのはやまやまなのですが、ページの都合等でどうしても偏りは起きてしまう。

しかし、あきらめないで攻略希望ビシバシ頼みます。



⬆（岡山県　林直人君⑮）
☆三たび始まる、闇の宴。奴らの影はあなたのすぐ後ろに…。

マジカルドロップのムックを出してくれー。読まして！早く読まして！（ベイビィフェイス調）

あと、エンプレス以降に勝てない。Ⅱのエンプレスの数倍強い。人間にはあの動きは無理だ（泣）。

（埼玉県　不死崎死織さんⓉ）



⬆（滋賀県　TMX君⑭）
Ⓜみんな元気がよくてよろしい。あのテンポの速いゲーム展開はそのせいなのかも。

リニューアルまであと数刻…超芸魂



⬅（茨城県 MK-Ⅲ君⑰）
☆蒼穹バレッ隊。



⬆（北海道 血尿!!涙のじん臓人間スキマ君⑯）
☆今時隠しのない奴ら。



⬅（青森県 怒羅エ門君⑳）
☆一流の掘りってモンな。



⬅（京都府 村田真吾君⑲）
☆ハッキリ言おう、女に用はない！



⬅（大阪府 エムハラ君⑱）
☆このイカ、ネクロにできますか？



⬆（香川県 バタンブラウン君㉓）
☆体育館のカーテンにくるまれてるみてーだ。



⬆（千葉県 S・N・O君㉒）
☆おっ、いじめの対象がジョーから移ったのか?と…思いきや。

突如として、SNK学園格闘クラスに吹き荒れるひどい扱いの嵐！今日も今日とてジョー東の叫び声が校舎に響き渡るっ！「よっしゃー！」喜んでるじゃん、とその時！

「止めい！この主役クラスども！私が格闘クラス先生！ギース・ハワードであーる!!」「夢オチ番長のおでましかい。アンタのは墜落ショー（ヘラクレスの栄光）なんだよー」。



⬅（東京都 源次郎㉑）
☆ザラゾフが無事だったからOKでしょ。

LD マイティ害 ティファニー

やってみて初めてわかるマイティ害DXのタイトル選びの難しさよ。人類が地球の資源を食い潰していくが如く失われていく日物ゲームタイトル！

田渕さんと我々で山手線ゲーム日本物産ゲーム編をしてるよーで楽しい。どちらがババを引くのやら…。

いやぁー久びさにメスト買ったんですけど相変わらずマニアックながらなぜかアットホームで「これぞメストよねー！（マ○ルさん風に）」って感じでいいッスねェ。

もーメストライターさんのキレかたがやばいぐらいイケてます（仕事疲れでしょーかね？）。これからも立ち読みで応援させていただきます。

（三重県　服部昌史君Ⓧ）

Ⓜ福買ってー!!（W購買懇願）。

ADKじゃありません（泣）。

（大阪府　AKD←本物君Ⓨ）

☆すいませーんーでもティンクルのイラストだったのでノリだったのかも。…ごめんなさい。

ボーナスが出たのでアストロシティを買おうと思ったのだが、我が家の入り口の幅が65cmしかないことが判明したため一時断念しました。

誰か何かよい方法を教えていただきたい。

（愛知県　ミスターSFC君Ⓩ）

☆クレバーなトンチ持ってる人はお便り下さい。それか、本誌好評連載中の「春から中級編だよ一番ー最終形態アーケーダー」に期待ですか。

よく行くゲーセンで小学生がよってたかって脱衣マージャンゲームやってる光景をこの頃とみに見かけます。

しかも入り口付近は街灯の割れたガラス片が強風の日は落ちてくるかもしれないらしいでーす。ちょっちデンジャーゾーン入ってるってカンジ。

でもイチバンデンジャーなのは、女性客ゼロのこの店に平気で頻繁に出入りするようになってる私かもしれない。テヘッ（爆死）

（香川県　アドンX殿㋟）

☆おおぅ爆死乙女だっ！

メストの新住所はスグ覚えました。なんでかとゆーと、誕生日が1月26日だから。そりだけ♡

うらそはクールな水瓶座さんなの♡（死）

（埼玉県　ウラソ235さん㋫）

☆ああ…また一人乙女の屍が打ち寄せる。ここはアイランド、別名少女モルグ。

先日、新聞を読んでいたら高校生に対するアンケートの「おすすめのゲームは？」という問いに対する回答で最も多かったのが「プリント倶楽部」だった、という記事があった。…あれってゲームなんですか？

（宮城県　河村裂破君㋠）

☆シール自販機なのにィーー！こうなったら撮影機能付きの筐体出すしかないでしょう。プレイ中の気合の入った顔写真が撮れるという…だめダー。

ゲーメスト読んでるみんなはプレイ中に何を感じますか？有情？感動？やっぱり愛ですか？

僕は時々〝疲労〟してしまいます、ゲームの演出で。

最近のゲームは画面を必要以上にフラッシュさせたり派手に揺らしすぎたりと、目に悪い過度な演出が多いと思う。こういった安易な方法でごまかすことのないカッコイイ演出を考えてもらいたいです。

（石川県　佐伯　勇㋘）

福カッコイイ演出から連想するもの、それはときめきセンサー。プレイ中にマイ心の臓がドバッても我が生涯に一片の悔いなし状態だっ。

演出を絞った結果、プレイヤーから「しょぼい」とか言われたらメーカーさんもがっかりだしなあ、ウムム。

友を半強制的にゲ屋名古屋店に連れていったときのオハナシ。

友K「…何、ココ」

友H「出せ!!出してくれェェー!!」

友ー「……（無言で引き返す）」

わかった。オレが悪かった。君たちにはつらい世界なんだよな。と言いつつスタンプ溜まってる。

（愛知県　K・T君(ン)）

☆魔○空間に引きずり込めーい、ヤーダヤーダとよく似た風景。ヤーダは不思議獣か。

昔、「死にたくなければ走れ」とメッセージがあって牛の背中を走っていくゲームがあったのですが、そのゲーム名がどうしても思い出せません。そのゲーム名を教えてサミアどん。

（群馬県　銀色侍君㋙）

☆コナミのサンセットライダーズっぽい。

ときメモとっかえだま…。

いっそのこと「ときメモドラグーンマイト」とか出してみたら？

（兵庫県　上田洋君㋭）

☆伝説の木の枝で回転だ♡♡。

ハガキの締め切りについて

毎度ゲーメストアイランドをご愛読戴いてまっことありがとうございます。して、今回はリニューアルした締め切り情報を皆さんにお伝えしましょう。

今号以降、15日発売のゲーメストアイランドは今回の「福田・M−Oコンビ」が担当します。15日発売号の締め切りは、前の月の10日必着。例えば、6月15日発売号掲載を狙うんだったら、5月10日必着を目指してハガキを出せばいいのです。

30日発売号アイランドは、以前通り田渕健康が担当。締め切りは発売の前の月の25日必着です。よろしくね。

それと、毎回アンケートハガキで集計しております「アイランドで面白かった作品」の投票ですが、これは本来の目的は「アイランド大賞」選出のために設けられたものです。ですが現在は「大賞」自体の改定案が固まるまで、大賞選出は凍結しております。

しかし、毎回皆様に投票頂いているこの項目は、アイランド誌面の向上と傾向分析には非常に役に立っておりますので、これからも投票をよろしくお願いします。



➡（東京都　E・あかりさん㉔）

☆浮かぶわー、真昇入ってるシーン。



➡（東京都　ミュートロン君㉕）

☆いわゆるブレイカーズの戦い。



➡（神奈川県　PKC君㉖）

☆銀の力が僕を変える。変わりすぎ。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

●寺田克也さんの「バーチャファイター2 TEN STORIES」という本を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒864 熊本県荒尾市増永2445-2 野中恵）

●セガ、カプコンに関するグッズを買います。商品名と希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒941 新潟県糸魚川市上刈2-13-20 小林善幸）

●ウォーザード、ストリートファイターIIIのシークレットファイルを買います。保存状態と希望価格明記のうえW葉書か80円切手貼付の封書で連絡ください。③（〒040 北海道函館市宝来町2-12 中山晴江）

●ソウルエッジの'97年カレンダー、その他ソウルエッジの景品を買います。希望価格明記のうえW葉書か80円切手同封の封書で連絡ください。③（〒370-11 群馬県佐波郡玉村町南玉975-3 前原武）

売ります

●処分のため、ゲームグッズを売ります。UFOキャッチャーのぬいぐるみやフィギュア、ポップ、ポスター、ゲーメストバックナンバー、その他アニメからアイドルものまで様々なものがあります（プレミアム付きグッズもあり）。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒923 石川県小松市城北町191 浜村真哉）

●KOF'95キーホルダー9体セット（柴舟を除く）とKOF'96タペストリー全7種を希望価格で売ります。希望品名と価格を明記のうえ連絡ください。③（〒285 千葉県佐倉市上座979 三橋みどり）

●ときめきメモリアル写真ホルダー全種、レリーフカレンダー全種、キーホルダー全種、サイキックフォース、レイストーム、ファイターズインパクト、クレオパトラフォーチューンのポップ（Fインパクトは等身大）を売ります。希望価格明記のうえ連絡ください。②（〒399-83 長野県南安曇郡穂高町穂高6208-17 石川崇）

交換・その他

●こちらのときめきメモリアルスペシャル版バインダーをあなたの不要なゲームグッズと交換してください。まずは交換物を連絡ください。②（〒939-03 富山県射水郡小杉町黒河3747-3 黒田かおり）

●ミュージックシーケンサーを使ってストIIとヴァンパイアハンター混合のメドレー曲を作ってみました。試聴してくださる方にはカセットテープを送るので連絡ください。③（〒340 埼玉県草加市西町1400-1-502 萩原和幸）















お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係


SEGA
Virtua Fighter 3
©SEGA 1993,1996
バトル甲子園開催記念
カードで当てよう!
ジャワティ&クリスタルガイザー VF3 キャンペーン
'97年4月25日～
JAVA TEA
バトル甲子園
King of Virtua Fighter 3
1
ヤマザキのお店で
ジャワティまたはクリスタルガイザーと、
ヤマザキ製品をいっしょに買う
2
店頭でもれなく
バトル甲子園VF3カードがもらえる
カード表面のデザインは計12種類あります。
3
カード裏面のスクラッチを削る
スクラッチを削って
"デュラル"が出たら
VF3マグカッププレゼント
4
"デュラル"が出たら
VF3マグカッププレゼント
※賞品のデザインは写真と多少異なる場合がありますのであらかじめご了承ください。
ご注意 キャンペーンは、カードが無くなり次第終了とさせていただきますのでお早めに。
この看板のあるお店で実施中!
一部実施されない店頭も
ございますのでご了承ください。
Yamazaki SunRoyal
ヤマザキ Y ショップ
Yamazaki
この夏開催される
VF3バトル甲子園に参加しよう!
店舗予選大会'97.5/11～6/15(4/15よりエントリー開始) 地区予選大会'97.6/29・7/6 全国決勝大会'97.7/27 NEW PIER HALL(東京・竹芝)
特別協賛：大塚ベバレジ
詳しくはJAVA TEAバトル甲子園事務局まで TEL03-5736-7997 電話受付：土、日・祝祭日を除く月～金 10:00～17:00
大塚ベバレジ／大塚製薬

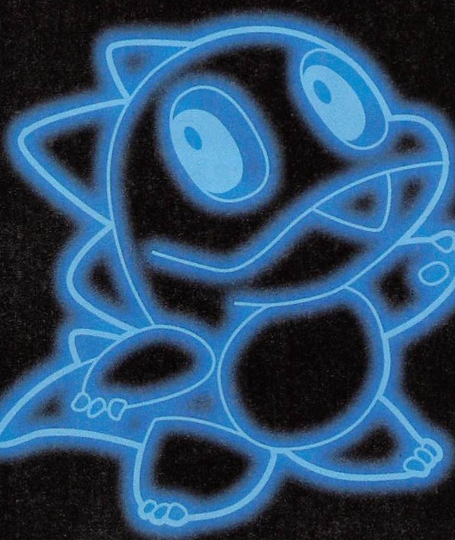
キャッチ・ザ・ハート
TAITO®



楽しむことが仕事です!
求む! ゲームクリエイター

TAITO

やる気のある人、才能のある人、そしてゲームが大好きな人、そんな優秀な人材を募集しています。業界経験者はもちろんですが、この業界で好きをカタチにしてみたいという未経験者も歓迎します。我こそはという方、ぜひご応募お待ちしております。



■募集要項

職　　種	1.ゲームプログラマー　2.ゲームデザイナー　3.ゲームキャラクターデザイナー
資　　格	高校卒以上～30歳位迄の方　経験者優遇（未経験者可）
給　　与	能力・経験・前給などを考慮の上、当社規定により優遇
待　　遇	昇給年1回、賞与年2回、社会保険完備、諸手当（住宅・家族・役職・時間外）、退職金、財形貯蓄制度あり、交通費全額支給
勤務時間	9:00～17:45（実働8時間）
勤 務 地	神奈川県海老名市
休日休暇	年間休日123日（96年度）、年次有給休暇（入社時10日最高20日）、土曜日（年末年始に振替有）・日曜日・祝日・年末年始・年末年始・慶弔休暇・特別休暇等
応募方法	履歴書（写真貼付）と職務経歴書（書式自由）を郵送ください。追って面接等についての詳細をご連絡いたします。
応 募 先	〒243-04　神奈川県海老名市下今泉250（株）タイトー　採用係
応募問い合せ	TEL.0462-35-9579　担当／上野
交　　通	海老名駅（小田急線、相鉄線）専用送迎バスあり

株式会社タイトー
タイトーホームページ　http://www.taito.co.jp

ゴールデンウィーク

GWも電車でGO!

電車でGO!™

～運行表～

まだまだ電車はひた走る…

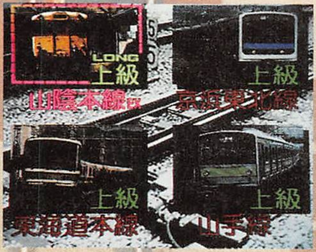
隠し路線でGO!

噂の隠し路線コマンドが遂に公開！

担当：GYU

噂は本当だった…

コアな鉄道マニア（通称・鉄っちゃん）の間で密かに噂されていた「電車でGO!シークレットコース」の存在が遂に明らかになった。それは山陰本線ロングバージョンと東海道本線各駅停車バージョンと呼ばれる2つの路線。既存の路線のバージョンアップともとれるこれらのコマンド入力方法と、その詳細について細かく紹介していこう。



コマンドを入力すれば隠し路線をプレイすることができるぞ！

山陰本線ロングバージョン



通常では省略される太秦駅などにも停車することができる。



マスコンを手前に引いた状態でスタート！

山陰本線ロングバージョンとは、山陰本線初級で省略されていた、嵯峨嵐山～太秦～花園～二条～丹波口間が停車できる上級モードのこと。ちなみに初級では見ることができない踏切事故のイベントも、条件次第で発生するようになっている。この路線をプレイする場合は、マスコンを手前に引いた状態でスタートボタンを押して、山陰本線を選択すればいい。

東海道本線各駅停車



快速なら通過してしまう摂津富田駅などにも停車することができる。



ブレーキを開放した状態でマスコンを引いて、警笛を踏みながらスタート！

通常では快速となっている東海道本線。後半で通過駅が登場するこの路線も、コマンドを入力することで各駅停車にすることができる。この各駅停車コマンドは、ブレーキレバーを開放した状態でマスコンを手前に引き、警笛ペダルを踏みながらスタート。途中の高槻駅を起点にし、快速では通過する摂津富田や千里丘、岸辺、吹田、東淀川にも停車することができる。

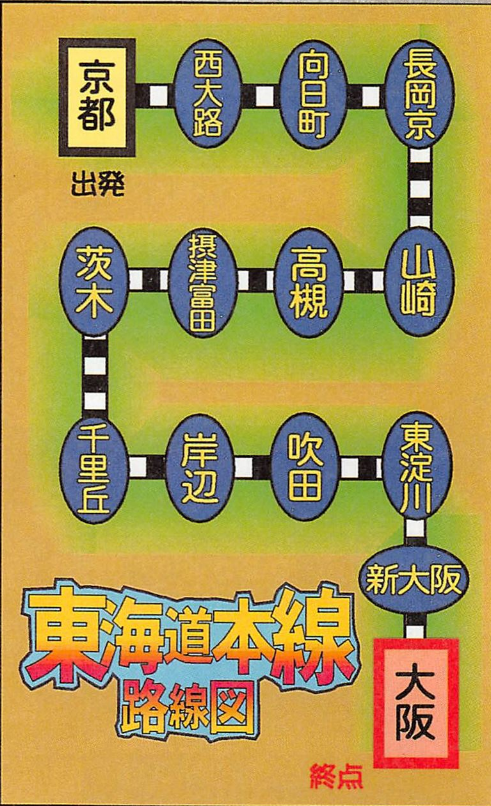
メーターを振り切れ！

(上級) 東海道本線 高槻駅～大阪駅

終点・大阪までは、かなりハイスピードな運行となる。やはり鍵はダイヤだ！

担当：スー





高槻～茨木

東海道本線の後半戦に入るのだが、長岡京後は次駅までの間に必ず通過駅を通る、快速となる。

当然次駅までの距離も長くなり、電車自体の速度も上がってくる。それにより電車の制動距離もかなり長くなるので、停止位置のかなり前から制動し始めることを覚えておこう。

高槻駅を出ると、すぐに制限時速35kmの表示が出る。これはダイヤに関係なく表示されるが、解除されるのもすぐなので、残り1620mまで速度をキープしてやろう。

そのまま加速していくと、摂津富田駅を通過する。このときの時速は約90kmぐらい。

そして停止位置あと800mを切ったら、ブレーキをレベル6に入れる。もしこのとき雨が降っていたら、100mを切った時点でブレーキをレベル6まで入れる。

そのまま減速していると、安威川の鉄橋を渡る。この手前で警笛を鳴らすと、持ち時間プラス2秒となる。



安威川手前のこの地点で警笛を鳴らしてやる。

茨木駅の駅進入速度は75km。ブレーキをレベル6に入れたままここまで走行すると、ちょうど表示が出たあたりで時速は約80kmになっていると思う。

駅構内に入ったら、ブレーキをレベル8まで上げ、時速40kmまで減速してやる。

時速40kmまで速度を下げたら、ブレーキを一度レベル0まで戻しそのまま走行。停止位置40mを切ったら、ブレーキを一気にレベル8まで入れ、速度計の針が急激に落ちたらブレーキを0まで戻し、また残り2mの位置でブレーキを非常レベルまで入れると、停止線に止まりやすい。

少し距離が足らないと感じたときは、ブレーキを小刻みにON／OFFとしてやると、少し距離が伸びるようだ。

また雨のときは、すべての行動を約2割増し程度で行うとうまくいきやすい。

この駅でゲームオーバーにならなければ、ボーナスゲームがお待ちかね。攻略法は山手線攻略を参照のこと。

茨木

茨木市駅前
明治9年開業

- ●到着時刻 12：11：09
- ●高槻駅からの距離 1770m
- ●進入制限速度 75（km／h）



故・岡本太郎氏によるデザインで有名な太陽の塔がそびえ立つ、万博記念公園の最寄り駅。茨木駅は、昭和45（1970）年の大阪万博で大きく発展し、その利用客の多さから、これに見合う駅舎（橋上駅舎）が建造された。



発車すると早々に速度制限がかかる。ちゃんと守ろうね。



すぐに速度制限は解除される。



摂津富田駅を通過。

茨木～新大阪

この区間はこの沿線最長の3958m。なんとその間に駅を4つも通過する。

当然、速度も時速120kmをキープし続けるので、もの凄く気持ちいい。それではいってみよう。

新大阪

大阪市淀川区
昭和39年開業

- ●到着時刻 12：14：35
- ●茨木駅からの距離 3958m
- ●進入制限速度 75（km／h）



どちらかというと、新幹線の駅という印象が強い感もあるこの新大阪。外から見ると、まるで空港のターミナルと見間違えるほどの巨大感がある。駅構内のグルメ施設の充実ぶりは素晴らしいの一言。まさに「大阪の玄関口」と呼ぶにふさわしい駅。オフィスビルも多い。



千里丘駅を通過。速度制限は受けていないかな？



岸辺駅通過。このときすでに時速120kmが出ているはず。

先の千里丘駅、岸辺駅までは何もなく、信号以外はなんなく通過できる。

次の吹田駅の手前、停車位置約1825m付近で警笛を鳴らすと、ここでプラス2秒のボーナス。

この後、停止位置あと1000mを切ったら、ブレーキをレベル6まで入れて減速に入る。

停止位置あと975m付近、神崎川の鉄橋を通過する手前で警笛を鳴らしてやると、ここでも持ち時間プラス2秒のボーナスが入る。



吹田駅のこの位置で警笛を鳴らすと、ボーナスが入る。



神崎川の鉄橋の手前にも隠しボーナスが。全部取れた？



東淀川駅を通過。しっかり減速しているかな？

そして新大阪の駅に入るのだが、新大阪駅進入速度は時速75km。ここまで減速していれば、難なく新大阪駅に進入できるはずだ。

あとは、先ほどの要領で停車してやる。停車までにかかる時間は約30秒を目安にしてほしい。最後の大阪駅を目の前にして速度制限を取られないように、ダイヤ調整をしっかり行おう。

新大阪～大阪

ついに終点・大阪駅だ。この区間はそれほど厳しくないはずだ。しまっていこう。

まず、停車位置あと1205m付近で、警笛鳴らせのメッセージが表示される。すみやかに警笛を鳴らすと、淀川の長い鉄橋を渡る。



左手に見えるタイトービルは、実際には存在しないらしい。



淀川の鉄橋手前でメッセージが出る。鳴らさないと減点。

そして、残り700mを切ったら、ブレーキレベルを8まで一気に上げてやろう。

なぜレベル8かというと、**大阪駅の場内制限速度は時速40kmだからだ。**しかも、かなり早めに速度を判定されるので、注意が必要だ。

この後無事停車したとしても、持ち時間の残りに注意してほしい。なぜなら、持ち時間が1秒でも残っていれば真のエンディングが見られるが、オーバーランなどで減点されて持ち時間0になってしまったら、一応エンディングは流れても、少し寂しいものになってしまう。

それでは、真のエンディングを目指して頑張ってくれ！



大阪駅の駅進入速度は時速40km。間にあってる？



クリアしたぞ!!これを毎日やっている運転士さんはスゴイね。

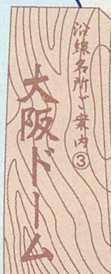
大阪

大阪市北区
明治7年開業

- ●到着時刻 12：16：58
- ●新大阪駅からの距離 1643m
- ●進入制限速度 40（km／h）



大阪の中心街からは、かなり北のほうにあり、地元の人々はこの周辺を「大阪」とは呼ばず「梅田」と呼んでいる。駅周辺はオフィス街やショッピング施設が無数に乱立し、常に活気にあふれている。駅のホームも、東京駅並みの広大さを誇る。





平成9年3月、関西圏初のドーム球場としてオープン。内容積を自在に調整できる独創的な構造が大きな特徴。ペナントレースが開幕する前から、globe、B'z、シャ乱Qなどのミュージシャンがコンサートを開催し、早くも話題を呼んでいる。地下1階から地上9階までの施設内には、ショッピング&レストランゾーン、ミニテーマパークなども入っており、楽しむには申し分ナシ！JR大阪環状線大正駅より、徒歩5分。

内回りの快感!

(上級)山手線

五反田駅~田町駅

この区間をマスターすればクリアは目前!

担当:GYU



前回の五反田駅停車から引き続き、今回は五反田~大崎~品川~田町間を攻略していこう。路線の中盤に位置するこの区間こそ、山手線クリアの鍵。しっかり読み込んでマスターしてほしい。

雨天の影響

前回でも説明したが、上級路線は「雨」という障害が一定条件下+ランダムで発生する。もちろんこれは山手線も例外ではなく、ひどいときには目黒駅からしばらくの間、雨天走行を強いられることになる。

さて本文での攻略だが、これはあくまで晴天時のプレイを基準にしている。ブレーキ性能が低下する雨天時は、早めの制動を心がけるように注意してほしい。

五反田~大崎

この区間は、距離にして634mと非常に短く、「力行→惰行→減速」といった操作の流れがつかみにくい場所だ。



五反田~大崎の区間距離は634mと短い。速度の出しすぎには注意が必要。

操作の流れとしては、まず力行で一気に時速70kmぐらいまで加速して惰行に入り、停止線残り220mで減速。後は前回説明した減速パターンで停車すればよい。ちなみに前回のパターンとは「残り180m程度で時速60km→40km、残り70m程度で時速40km→25km」といったもの。雨天の場合は時速70kmまで力行した後、すぐに減速し始めればしっくりいくはずだ。ちなみに、残り330mぐらいで工事のおじさんが右手に出現するが、ここで警笛を鳴らせば隠しボーナスということで2秒ゲットできる。見逃さないようにしよう。



大崎駅停止線残り320m手前で工事のおじさんが出現する。警笛を鳴らせ!



晴天なら簡単だが、雨天時は駅進入速度を守るよう、早めに減速すること。

大崎~品川

大崎~品川間は、区間距離1900mの長丁場となっている。ダイヤを守るためにはかなりの速度が要求されるはずだ。



大崎~品川の区間距離は1900m。時速100km程度の運行速度が必要だ。

しかし、大崎駅の停車時刻がダイヤよりも早かった場合、この区間で速度制限を示す信号が出現することがあるので、注意が必要だ。

この区間の攻略だが、まずは思い切って時速100kmまで力行してしまおう。

ただし大崎駅停車がダイヤよりも早かった場合は、力行中、山手線と成田エキスプレスが併走する左カーブ直後に、速度制限(時速45km)を示す黄色信号が出現しがちになるので、あらかじめ減速できるよう準備しておくこと。また、あまりにも大崎駅停車が早かった場合、緑色の信号(徐行予告時速25km)が表示されることもある。**これらの速度制限信号は、信号点灯から約300m後までに減速が終了していなければならない。これは他の区間でも共通していることなので覚えていてほしい。**

さて、目的の速度まで加速したならば、惰行から移行して品川駅を目指す。

そして停止線残り400mぐらいで、左のブラインドカーブに差しかかるので、あらかじめ時速80km程度に減速し



大崎

東京都品川区
明治34年開業

●到着時刻14:06:39
●五反田駅からの距離 1900m
●進入制限速度 75(km/h)



山手線各駅の中でも数少ない、山手線だけの専用駅(他は目白と新大久保だけ)。昭和62(1987)年、駅前に大崎ニューシティが完成して注目を浴びたが、他の山手線各駅に比べると、どことなくもの静かな印象を与える街でもある。

『電車でGO!』初のイベント開催決定!
●大阪 5月25日(日) JR大阪駅構内 あい・ビジョン大阪
●東京 6月1日(日) JR新宿駅東口広場 新宿ステーションスクエア
※ゲーム大会など楽しいイベントが盛りだくさん。みんな集まれ!(詳細は次号にて)

品川

東京都港区
明治5年開業

●到着時刻14：09：09
●大崎駅からの距離　1673m
●進入制限速度　75（km／h）



山手線29駅の中で、最も古い駅・品川。西口は御殿山と呼ばれる丘があり、ここに新高輪プリンスホテルや高級マンションが建ち並んでいる。東口には広大な空き地があり、昨年まで劇団四季主宰の「CAT'Sシアター」がここにあったのは、記憶に新しいところ。



このカーブを抜けると品川駅は目前！減速して進入速度を守ろう。

ておく。カーブを曲がれば、品川駅のホームは目前。きっちり減速しておくこと。後はいつもと同じ手順で停車すればよい。距離感をつかみにくい区間だが、運行速度を把握すれば問題ないはずだ。

品川～田町

品川～田町の区間距離も、1673mとかなり長い。この区間もかなりの運行速度が要求される。

まず品川駅を発車したら、力行で時速95～100kmまで引っ張る。そして惰行し、残り500mぐらいで駅進入速度の時速75km程度まで減速。これが基本だ。

しかし、品川駅の到着が早かった場合は、この区間でも速度制限を示す信号が出現する。これも前出の場合と同様で、あまりにダイヤに先行していると「徐行予告時速25km」と指定されるので、特に注意したい。



品川～田町間は1673m。ここもかなり長い。



あまりにダイヤを先行してしまうと…、



速度制限時速25kmという厳しい指示が出る。正直痛い！

次号は、東京まで一気にGO！

田町駅に無事停車すると、ボーナスゲームが待っている。このボーナスゲームは、得点チャンスの少ない山手線にとって非常に貴重なものなので、きっちりゲットしたいところ。成功すれば、目的地の東京駅は目と鼻の先となる。次回はボーナスゲームを見事クリアすることを前提に、一気に東京駅まで攻略するぞ！



ダイヤを先行したまま走行すると…、



速度制限の信号が出現することがある。この後…、



約300m以内に指示に従わないと減点される。

ボーナスゲームの重要性

山手線をプレイして、ノーコンティーニュで田町駅に停車すると、機関車を動かして貨物列車に連結するというボーナスゲームが発生する。隠しボーナスが工事のおじさん（2秒）2回のみの山手線では、絶対に見逃すことができないフィーチャーなので、頑張って持ち時間を稼ごう。

ボーナスゲームの規定時間は20秒。通常なら時速20kmぐらいまで力行して列車に近づき、残り15mぐらいでブレーキ6～7で減速といった感じだが、このボーナスゲーム、時間内なら連結前に停車してもペナルティになることはない。そこで、ある程度の距離まで貨物列車に接近したら、直前で停車する気持ちで減速してみよう。連結直前で停車しても、時間内なら再び力行して連結すれば、意外に高得点を狙うことができる。



「ふむ、9秒か…」。10秒ゲットを目指せ！



時速20kmでこの程度の距離に達したら、一気に減速！

田町

東京都港区
明治42年開業

●到着時刻14：11：24
●品川駅からの距離　869m
●進入制限速度　75（km／h）



田町は、その昔田んぼだった場所が一度は都市開発されたものの、再び田んぼに逆戻りして、また都市へと変貌したという、非常に珍しい歴史を持つ。以前はジュリアナ東京というディスコが存在し、にぎやかな街並みを形成していたが、現在は落ちついた雰囲気になっている。レインボーブリッジが近い。



ゲーメストNo.195号記念

ときめきメモリアル™ おしえてYour heart

如月さん大作戦

担当：田渕健康

プロローグ

それは、春の嵐吹く穏やかな昼下がり。一日の労働に戦い疲れ帰途に就こうとする私、田渕健康——通称ぶちけん俗称けその前に、鬼の編集ノリックが敢然と立ちはだかった。

ノ「ぶちけん君、今度出るコナミの『ときめきメモリアル〜おしえてｙｏｕｒ ｈｅａｒｔ〜』取材に行ってみないか?ってゆーか行け。明日」

け「ほほう、この私にそんな話を持ってくるとは…それなりの心づもりはしてあるんだろうなノリックの」

ノ「…うむ。今回のページ構成は、すべて君に依存しよう。ってゆーか如月さん特集やれ」

け「ぎゃふん」

こうして、切羽詰まった編集のストレートな要求&ゴールデンウイーク進行のドサクサに紛れて急遽決定した「おしえてｙｏｕｒ ｈｅａｒｔ如月さん大作戦」が、今突如としてここに動き出した。

虎ノ門へ飛べ

密命を受けた私は、ティーム如月の一員であり、A級編集アシスタントのコドモ(22・無免)を連れて、早速コナミ東京本社へと向かった。

我々を迎えてくれたのは、人間サンダーハリケーンとの異名を取るコナミ販促部・小坂田さんであった。そのゴーファーもかくやと言わんばかりの鋭い眼光が我々を射抜く。

ぶつかり合う漢と漢の眼差し。そう、燃える心を伝えるには、多くの言葉は要らない。私は静かに手を差し出した。

け「よろしくときめき♥」

お「よろしくメモリアル♥」

ガッシと交わされる握手から、熱いパルスがほとばしる。それは、ときめきで繋がった、勇者たちの魂の共鳴であった。

我々はビルの高層部にある、コナミのセントラルドグマへと案内された。厳重なセキュリティに守られた回廊の先には、最新マッスィーンが鎮座する極秘取材ルームがあった。

け「こ…こいつぁ…」

そこには、燦然と輝くピンクの筐体が鎮座していた。

コ「か、会長！これがときめきニューマシンっスよ！」

色めき立つ我々を尻目に、小坂田さんはニヒルな笑みを浮かべる。

小「このマシンには『攻略』なぞという下心は通用しない。貴様らのハート、それだけが信じられる勝利の鍵だ。まあせいぜい頑張るんだな」

小坂田さんはそう言い放つと、我々を密室に残したまま、風のように取材室を去って行った。

備え、あれ

今、我々の目の前では、きらびやかなデモ画面が流れている。しかし、この華やかなゲームの裏には『本当の真心』とは何かを問う、遠大なテーマが隠されているのだという。私はコドモに写真撮影準備の指令を下し、静かに筐体と向き合った。

ときめきセンサー…これが戦いの鍵を握るアイテムである。このセンサーが心拍数、発汗指数を察知して、きらめき高校の女神たちに我々のときめきっぷりを伝えるのだ。防菌コート仕様も心強い。

コ「会長ー写真撮影の準備完了しました」

コドモのその声を受けて、私はスタートボタンを押した。最初の仕事は名前入力。おまかせモードもあるが、もちろん己の魂のネームを刻み込むがメモ道を邁進する真の漢よ。

ゲームは女の子をデートに誘い、その過程で起こる様々なイベントをこなして行くことで進行していく。期間は3年間。春、夏、秋、冬の4シーズンが3回やってくるのだ。

デートをこなしつつ女の子たちのときめき度を上げていき、光ある未来を掴むのが我々の本懐である。

が、デートの最中で女の子の質問などに頓珍漢な答えをしてしまった場合、主人公は心身にダメージを受けて「ライフ」が減ってしまう。

マズイ対応や酷い答え方をした場合などは、女の子に思いっきり嫌われる場合も。

その際には、どんなにライフがあっても一発死に…すなわち主人公がショック死いやさ失恋してゲームオーバーになってしまうことだってある。

このデートでの受け答えは、前述のときめきセンサーが大きく関わっている。ときめいてもいないのにそれっぽい言動を取ったり、興奮しまくりなのに冷静なフリをしても…。

女の子たちは常に君の心を見透かしてくる。自分の心に正直なプレイこそが、明日を掴むことができるのだ。

ちなみに、デートが一回終了した時点で、「ときめきカード」をプリントするかしないかを選択できる。プリントを選択すると、前回終了したデート、そして女の子の好感度に応じてカードの絵柄が変わるぞ。

カードの種類は数百種類だ。こいつは長い旅になりそうだぜ。



エラーが出ないように手をセンサーに置こう

不死鳥羽ばたくとき

私はときめきセンサーに心を通わせると、おもむろにゲームをスタートした。

女の子セレクト画面で、私は「藤崎詩織（藤崎詩織はコナミの登録商標です）」にカーソルを合わせる。

コ「か…会長！どうして如月さんを選ばないんですか!?」

け「フッ…コドモよ、ノリックはああ言ってはいたが、本当は全キャラを均等にフォローするグローバルな視点での紹介を望んでいるのさ」

コ「しかし、会長…」

け「ともすれば誌面の私的専有と受け取られかねない指令を遂行することはない…ゲーメストは商業誌なんだ。我々は大人の仕事をすればいい」

そう呟いた刹那…。

コ「会長のバカーッ！」

コドモの捻りを加えたストレートが、私の顎に炸裂した。

け「ぐはーう！」

コ「会長は自分を偽ってます。いつからそんな欺瞞を口にする人間になったんですか!?さらにこのゲームは『人間の真心』が試されるゲームっスよ！そんなフぬけたプレイでまともな紹介が書けるはずが

ないじゃないですかッ」
け「………」
コ「会長！」
け「……フッ、コドモよ…オレの知らない間に大きくなったな。いいパンチだったぜ」
私は口の端から流れる血を拭うと、再び筐体へと向き直った。そして、女の子セレクトカーソルを「如月未緒」に合わせる。
コ「か…会長！」
け「いくぜコドモ！この命尽きるまで！」



この画面で女の子を選ぼう。年数と共に女の子の数は増えるぞ。

ときめかんばかり大戦

最初のデートコースは動物園。ここでのデートは幸いにも如月さんに好印象を与えて終了した。震えるぞハート！
次のデートコースは海水浴！ここでは目も眩まんばかりの如月さんの神々しい水着姿を拝むことができる。むはァ～。いや、熱くなる俺よ、ここは紳士たるべく冷静な言動をば…。
コ「か、会長！ときめきセンサーがボルテージマックスですよ！メーターが振り切れてます。超燃えってカンジ!?」
…すべてを見透かすときめきセンサー恐るべし。
海水浴でも如月さんには好印象を与えることに成功した私は、さらにシーズンを進める。クハあ～盛り上がってきたああ。



当然、女の子はフルボイスで喋ってくれます。ヘッドホン端子が欲しかった？



け「ぐふっ！」
コ「か、会長ハナヂガー！」



でれでれ。この瞬間仕事を忘れる俺。

そしてやって来た2度目の春…ここで大いなる過ちを犯すことになる。いつもの優柔不断が災いして、如月さんの機嫌を損ねてしまったのだ！
け「ぐわっはあァァァ！」



ショルショーック!!
壊滅的なショックを受け、車○正美チックに宙を舞い、もんどりうって倒れる小生。もちろんゲーム中のライフもゼロになりゲームオーバーッ。
コ「か、会長ォォォォ」
血の海に沈んだ私は、息も絶え絶えに顔を上げた。
け「ワ…ワシャもうダメじゃあ…フッ…負け犬にはこんな死に方がお似合い…カモネ♥」



ゲームオーバーになったデートを元にカードがプリントされるぞ。


これが春のデートのプリント結果ね。

コ「でも、とりあえずここで一枚プリントしときます?」
け「それだ」

戦い終わって

（前回までのあらすじ）
田渕健康は、文学少女・如月さんに憧れる、ちょっぴり奥手なダメ人間。デートを重ねるも、一向に仲は進展しないあり様。そこで、彼は高校最後の夏休みに勝負をかけることにしたのだが…。



女の子の表情でもときめきぶりが分かる！見逃さないようにね。

某日・コナミ東京本社。午後5時45分。
コ「か、会長！大変であります、もう撮影用フィルム無いっスよ！」
け「くっ…さらにもう取材の時間も終わり間近だ。…ついでにライフも」
コ「会長、もうこれが最後のチャンスっすよ！」
無尽蔵と思われた私のときめき気力も、やみくもに使い続けていたために、もう限界に近づいていた。このデートが最後の勝負となる…我々はそう実感していた。



どれ選べばいいんじゃあああああ!?

デートコースはプール。ここで、再び如月さんの水着姿を拝めるのだが…。
け「こ…これは!?」
そこに表示された選択肢を見て、我々は戦慄した。
コ「か、会長…いったいどうすりゃいいんスか～!?」
私のほほを冷たい汗が流れる。不安に注がれるコドモの眼差し。しかし、もう迷っているヒマは無かった。
け「確かに、我々にはもう時間もフィルムもライフも無い…あるのは…勇気だけだ！」


さあ、君も早速ゲーセンへ走れ!!
小銭を大量に持って!!

残ったときめき気力をすべてセンサーに注ぎ込むと、私は勢いよく決定ボタンを押した！
『その水着破壊的だね』
コ「何ィィィィ!?」
光り輝く画面の中。コドモは何を見たのか…。

日はまた昇る

新声社への帰途にて。
コ「いや～会長。意外な結末でしたね」
け「うむ。やっぱり嘘偽らざる誠意のみが世界を救うんだな。このゲームには教えられたぜ」
コ「ところで会長。如月さんカードの他に読者プレゼントのカードも入手せよとの指令も下ってたんですけど」
け「…マジ?」
嘘偽らざる誠意のみでは救えない世界もあることを知った、ある春の日であった。

登場人物紹介


『田渕健康』―ティーム如月名誉会長。世界平和とメガネっ娘をハカリにかける熱血貧民。


『のりっく』―貧乏クジを引かせれば右に出る者の無い勤労編集。コナミ担当。


『コドモ』―編集アシ。将来はGUTSに入隊希望なエコロジカル国粋主義者。


『小坂田さん』―コナミ販売促進部を代表するダンディ。ハングパイロットよろしく。

Illustrated by
Mimori Fujinomiya
(ADK)



発表!! ティンクルスター人気投票

担当：ぶちけん

魂のほとばしりティンクルランキング

みなさんお待ちかね！先頃行われた「ティンクルスタースプライツ・キャラクター人気投票」の結果発表をここにお届けだ！

折からのティンクル安定人気に加え、好評を博した例の設定資料集が読者の投票意欲を駆り立てたのか、何と寄せられたハガキは4tトラック3台分！……いや、ちょっと水増ししてますが。

そんなこんなで、みんな待ってた投票結果を、今ここにどわぁぁあいはっぴょよぉおう！

さらに今回はカラーアイランド合同企画&お楽しみADK情報などてんこ盛り。3P怒濤の大盤振る舞いティンクル攻勢をくらえー！

発表！「ティンクル」STARランキング！

第1位 光の聖女『スプライツ』

見事1位を獲得したのは、主人公ロードランの最終形態「スプライツ」でした！ルックスよしスタイルよし性格よし性能よしという怒濤のオシの強さ！やっぱり取るべき人が取ったトップの座と言えるでしょう。

発売当初はストーリーモードのみでしか使えませんでしたが、コマンド発表により対戦でも使えることが判明してから人気急上昇。遅れて来た本命というワケですな。

(町の声)

☆しいて挙げるなら、キャラクターモードでも勝利時の、プレイヤーに話しかけてくれているようなセリフかな？とにかくイチ推しです！

☆王道ここに極まれり。

第2位
燃えよドラゴン『リアリー・ティル』



第2位はランのライバル「リアリー・ティル」嬢。前回行われた人気投票と同じ順位でした。さらに、今回は前回敗北したライバルのロードランの上を行く健闘ぶり！…でも、スプライツに負けてるから結局帳消しかなあトホホ。
(町の声)
☆主人公、ロードランの最大のライバル！とゆー割には影が薄い気がする…しかも弱いし（笑）。
☆ドラピーが可愛いので。

第3位
光の公女『ロードラン』



3位はデフォルト主人公のロードラン。今回の人気投票はスプライツと票が割れてしまったのが残念かな。
使いやすいし、キャラクター的にもスキ無しという主役ならではの強さを感じさせる彼女。伊達にADK初の女の子主人公張ってないんだよオラァ！という結果ですネッ♥
(町の声)
☆髪形が好みです。
☆お約束の水着姿にADKの漢を感じた。

第4位
悪い大人が狙っているぞ『ヤン・ヤンヤン』



4位はヤンヤンちゃん。7歳。ヤンヤンに投票してくれた人のコメント欄を見てると、日本の未来に一抹の不安を感じさせるものが数通見受けられ…ゲフンゴフンまぁいいか。とにかく！並み居る強敵を押しのけての上位入賞はお見事。将来が楽しみな逸材でもある…え？そのままでいい？
(町の声)
☆弱くっても、遅くてもヤンヤン！元気なヤンヤンが一番さっ！
☆ムネペタ…多いに結構！
☆ヤン・ヤンヤンって女の子だったんですねぇ。

第5位
でこぼこリリカル『マッキー・ペンテル』



ティンクル界の迷コンビ、マッキー&ペンテルが5位に落ち着きました。獣人系にしては異様に可愛いデザインが熱い。
(町の声)
☆ぬいぐるみ好きに悪人はいないです。あと、耳がポイント高し。
☆金好きの関西人てのがいい。

第6位『ダークラン』



お約束だけどいい味出してますよねー。次は主役張ったりすると面白いかも。
(町の声)
☆だってさ、性格悪そうだし、つり目だし、服の色が紫だし、実はカワイイんじゃないかな。
☆本物より少し胸の大きいあたり（笑）。

第7位『ド・ケスベイ』



男性（？）キャラではトップのケスベイ先生。ネコロボ一体ほしいぜい。
(町の声)
☆やっぱり猫でしょう。

第8位『メモリー女王』



食べても太らない体質っていいですね。有線ビーム砲？なんすかそれ。パーフェクト女王？いや、存じませんな。
(町の声)
☆こんな型破りな30歳子持ちはおりませんぜ！

第9位『メガネ中国娘』



何と、ボツキャラなのに10位圏内にランクインしました！凄いぜハニー！
チャイナ&メガネ…ヤバ過ぎだあ。ADKの未来に幸あれッツ。
(町の声)
☆ボツにしないでほしかった。次回作に希望。
☆セミロングのほうがいい。おすまし系が好きです。

第10位『ティンカー&リンカー』



機動性抜群！攻撃力優秀！プレイヤーとして使うには申し分ないんだけどなあ。スタイルもいいですしね。
(町の声)
☆出さないつもりだったとは…気にいっとるのに。

順位	キャラ名	票数
1	スプライツ	198
2	リアリー・ティル	176
3	ロードラン	134
4	ヤン・ヤンヤン	100
5	マッキー・ペンテル	98
6	ダークラン	82
7	ド・ケスベイ	77
8	メモリー女王	58
9	メガネ中国娘	54
10	ティンカー&リンカー	47
11	校長	36
12	メヴィウス	35
13	なんじゃもんじゃ	28
14	ラビキャット	25
15	アーサー・シュミット	17
16	マリスとテレス	17
17	グリフォン&エヴィン&バーン	16
18	トリブタ	8
19	ダイダラー・ポチ	6
20	ダークラビ	4
21	リアリー・リィズ	3

投票結果（応募総数1219票）

超っ濃いぜ！ヤンヤン広場

我々は神をも恐れぬ所業に手を染めんとしているのか……そう、今開かれる禁断の黙示録！その名もヤンヤン広場……ッ！ゲーメストはこれからも皆様のニーズに深く広く応えて邁進していく所存でございます。



←（福岡県 ヤンヤンLOVE君）
☆ウェーブが強いのは人類普遍の原理！おいおい飛びブタ、キャラが違うぞ。



←（福島県 小泉公寿君）
☆リボンのコーディネートが素敵です。やっぱり子供は可愛いくなくちゃ！

↓（群馬県 幼百合マリベ君）
☆ヤンヤンは水浴びが好きなのです。そしてゲーメスト編集部は幼子の水浴びを見るのが好きなのです。ふおおおおおおおおおおっ！





↑ま、待てーい！そこから先はゲーメストでは承認でき…（略）。

Illustrated by
Mimori Fujinomiya
(ADK)



速報!

ティンクル サターン版大発進



てな訳でティンクルがサターンに移植されることになったよ。もちろん完全移植は当たり前田のパン○ラス!

さらに、今回のアンケートでも大健闘したボツキャラ「じぇみに五十鈴」(仮名)と、同じくボツキャラの「校長先生」が、2人一組で新キャラとして大登場決定。

ここに、ADKよりもたらされた極秘情報を公開しよう。

『ゲーメスト誌の人気投票で、没キャラ中トップの得票をした「眼鏡中国娘」が、パンダ(モドキ)の「校長先生」に乗って登場だ!

二人は登場人物たちが通う「ワンダース魔法学園」の先生だ!勉強そっちのけで冒険しているランちゃんたちに立ち塞がるのか?ちなみに美鈴(メイリン)きさらぎ(仮名)の年齢は22歳!16歳のティン&リンと、30歳のメモリーの間を埋める貴重なメガネキャラだ!

ランやリアリー(10歳)はまだしも、ヤンヤン(7歳)にはまっているヤバめな(何が?)キミたちを正常な(だから何が?)世界に連れ戻してくれるお姉さんだぞ。ちなみに校長先生は…どうでもいいよな』

さらに!これ以外にも『ヤッピールッピーなオープニングムービー』が追加!ラン役の加藤雅美さんが歌うテーマソング付き!

加えて、ファンの皆のイラストをすべて載せる『イラストギャラリー強化版DX(仮)』も収録!どこかでやったっていうツッコミは無しとのお達しが来ておる!君もヌシもあんさんも参加すべし。

宛て先は
〒362
埼玉県上尾市愛宕1-16-8
レーベンビル4F
株式会社ADK
「すぷら~のイラスト」係

まで送ろう。締め切りは、7月25日(消印有効)入賞者にはプレゼントもあるで!

うはあああう!やってくれるぜADK!ついでにこの調子で、イキのいいアーケードの新作も作って下さいねー。


美鈴(メイリン)きさらぎ(仮)

カラーアイランド協賛特別企画

ティンクル×2アイランド

今回のカラーアイランドはティンクルスター特別編。人気投票の折に寄せられたハガキを中心に構成しました



→(愛知県 ルナーエターナルブルー君)
☆見事1位を獲得したスプライツ。ゴッドラビがいい味出してます。



→(愛知県 夕霧君)
☆次回作があるなら、もっと2人の掛け合いを増やしてほしいですね。



→(神奈川県 藍屋キリコさん)
☆憎めない悪役ってのがポイント高いのだ。



→(東京都 たかはしなこさん)
☆ちょっと空回りなワルっぽさがナイス。そこにシビれる!憧れるゥ!(©ジョジ○)



→(愛知県 ロビン君)
☆笑顔がいっちばんの、決め手ッ!


→(北海道 木本博之君)
☆若いですよね~。



→(広島県 タカアシ君)
☆コロポックルのテレスちゃん。2ではプレイヤーキャラ昇格超希望!



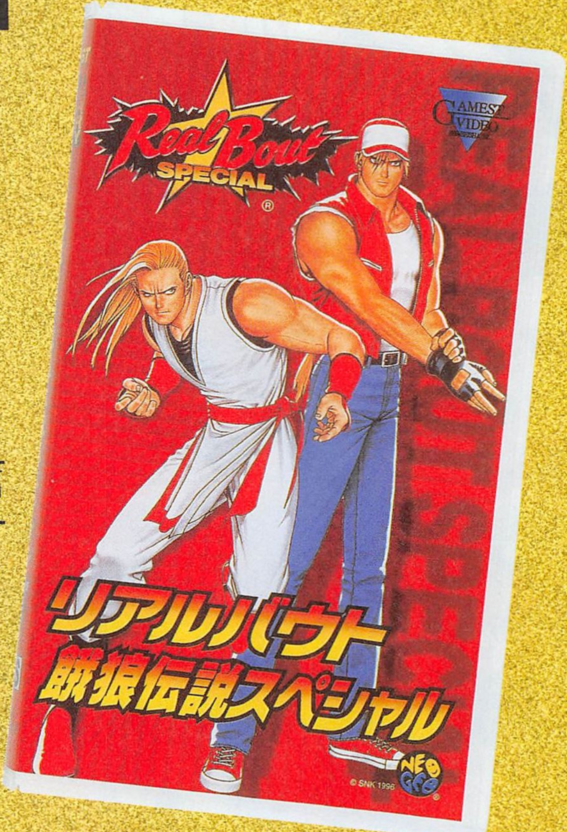
GAMEST VIDEO VOL.35

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

**「ただの攻略じゃつまんない、
これならもっと熱くなれる！
今度の「餓狼ビデオ」はチームバトル？」**

■ゲーメストがお送りする、
「リアルバウト餓狼伝説スペシャル、もっと楽しくあそんじゃおう！」企画。
その名も「スターバウリング」！
ビデオではお馴染みになった超テクニックもさることながら、
総勢24人の登場キャラでリアルバウトをこんな展開に！
ライター陣もノリノリで取り組んだこのビデオは、
まさにゲーメスト初の問題作？

リアルバウト餓狼伝説スペシャルビデオ
価格5040円　送料：H
通販番号：GV-35





MODEL／第1回ゲーメストワールド大賞
コスプレ部門大賞受賞者　矢野ヒロシさん

ビリー革ジャン

革ジャンシリーズ第二弾、「ビリー革ジャン」堂々の完成。素材は高級牛革使用で、すぐに体に馴染んでビリーみたく素肌に着てもゴワゴワしないで全然OK！快適サ。サイズはフリーのみ。ポイントは背中に禁煙のアイキャッチと文字…、環境に優しい革ジャンだね。これを着こなして繰り出せばキミはもう街のファッションリーダー！

ビリー・カーン革ジャン
価格52290円　送料：E
通販番号：SS-173

GAMEST通信販売読者サービス部



七瀬 葵 サムライスピリッツグッズフェア

特典
七瀬先生描き下ろし非売品キーホルダープレゼント！

■七瀬先生描き下ろしのナコ＆リムが、グッズになって続々登場！非売品キーホルダーがもらえる特典あり！詳しくは、第一弾、第二弾の解説を読んでね。

第一弾 好評発売中！

第一弾のグッズ4点の中から、「ナコ＆リム羅刹テレカセット」と他もう一点（マグカップ又はナコ＆リムマウスパッド（華））をまとめてお買い上げの方にもれなく、七瀬先生描き下ろし非売品キーホルダーをプレゼント！（キーホルダーは第二弾のものとは違うイラストです。）



ナコ＆リム羅刹テレカセット
価格2300円　送料：A
通販番号：SS-168



リムルルマグカップ
価格893円　送料：G
通販番号：SS-170



ナコ＆リムマウスパッド
価格1575円　送料：E
通販番号：SS-167



ナコルルマグカップ
価格893円　送料：G
通販番号：SS-169

マグカップは2個以上ご注文されても送料は800円です。

第二弾 5月中旬発売予定

「ナコ＆リムマウスパッド（雅）」と「ナコ＆リムCDケース」をまとめてお買い上げの方にもれなく、七瀬先生描き下ろし非売品キーホルダーをプレゼント！（キーホルダーは第一弾のものとは違うイラストです。）



ナコ＆リムマウスパッド(雅)
価格1575円　送料：E
通販番号：SS-171

ナコ＆リムCDケース
価格1890円　送料：E
通販番号：SS-172

NOW PRINTING!

ナコ＆リム夫婦湯呑み

このイラストが入った湯呑みのセットです。（七瀬先生のイラストではありません。）



ナコ＆リム夫婦湯呑み
価格2100円　送料:E
通販番号:SS-174

TELEPHONE card_1

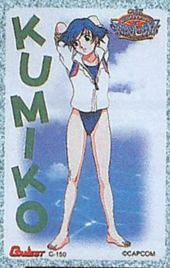
New release



虹色町の奇跡桃子テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-148



虹色町の奇跡めぐみテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-149



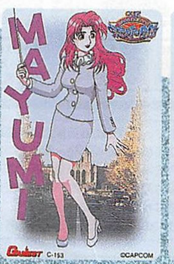
虹色町の奇跡久美子テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-150



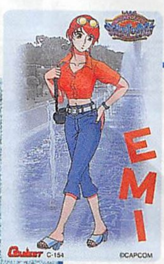
虹色町の奇跡シャーロットテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-151



虹色町の奇跡サキテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-152



虹色町の奇跡真由美テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-153



虹色町の奇跡絵美テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-154



マネーアイドルさくらテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：FA-01



マネーアイドルあさひテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：FA-02



マネーアイドルエクスチェンジャーテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：FA-03

虹色町の奇跡

'96東京ゲームショーでも大人気だったこのテレカ。「虹色町の奇跡」テレカは、多分読サビとマルゲ屋でしか手に入らないぞ。

マネーアイドルエクスチェンジャー

ZUNTATA RECORDS



PSYCHIC FORCE
EXTRA SONG TRACKS
価格1529円　送料:A
通販番号:ZTTL-0007



DARIUS THE OMNIBUS-世代-
価格2548円　送料:A
通販番号:ZTTL-0008



パズルボブル ばらえてぃ～
価格2548円　送料:A
通販番号:ZTTL-0009

GAMEST通信販売読者サービス部

TELEPHONE card_2

New release

ストリートファイターEX シークレットテレカ▼



ストEXダランテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-155

ストEXブレアテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-156

ストEXカイリテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-157

ストEXアレンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-158

ストEXガルダテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-159

ストEXベガテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-160

ストEX豪鬼テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-161

◀ストリートファイターEX



ストEXリュウテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-137

ストEXケンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-138

ストEX春麗テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-139

ストEXガイルテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-140

ストEXザンギェフテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-141



ストEXほくとテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-142

ストEXプルムテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-143

ストEXD.ダークテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-144

ストEXC.ジャックテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-145

ストEXスカロマニアテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：C-146

R-GRAY2は、タイトー描き下ろしCG！

▼RAYSTORM

R-GRAYテレカセット
価格2400円　送料：A
通販番号：TA-07



読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送……800円
		H	何個でも……（サービス）無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ１枚……100円（A）
龍虎２おとめ～ずポスター１組（単品発送）……800円（G）
ジャッキー革ジャン１着……500円（E）
極パロレポパ２冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はＦ＋Ｅ＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点　②ゲレンジャーテレカ:20点　③吉崎観音テレカ:20点　④システム手帳:30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆業務実行機エモンゲリオンゆーこー）
彼の口癖は「ある種、なんてゆーのかなー、いやある意味、そーだねー結局、所詮うんぬん」etc.…こんなちょっぴり終末思想的な彼。なにか人に言えぬ趣味をもってるらしい。

毒錆組織に変革がこの春もたらされた。組閣に変化があり、かつ新たな拠点が設けられたのだ。恐らくこれからこの新たな拠点から毒錆NEW GENERATIONs達の手により次々と強力な毒錆グッズが産み落とされてゆくことであろう。毒錆読者は財布を暖めておかないとエマージェンシー状態は必至と思われる。備えよ。そして私、毒錆広報一佐（臨時職員）の柴電は現状まま。戦友と拠点が変わってしまうのはちょっちさみしい。しかも、なんと…（次号へ続く）

GWでフェアづくし!

どもども〜♪GWと鉄拳3でノリノリ☆のゲ屋のメルティでーす。今回は合併号だからボケる余地もなくインフォメいく?みたいなー。

激報!全店にセンチポスター入荷

アートプレストさんのご協力により、4月下旬よりゲ屋全店で、あのセンチメンタルグラフィティのポスタードリームのロケテストが進行中!ロケバージョンはこれが最後のチャンスです!特に地方のグラファー(命名私)たちよ、総決起せよ!みたいなー。

オーガに平八GWにフェア

さて、今回よりイベントが大幅に様変わりしたゲ屋だけど、どうかな?特に各店独自に展開するフェアは要チェック!タイトルは同じでも内容はオリジナルなの☆詳しく知りたい人は各店まで!

ゲ屋からのお知らせ

いつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、好評のゲームイベントに、より確実にご参加いただける優先券をご用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで、イベント開始は14時からの予定となっております。詳しくは各店にお問い合わせください。なお、スケジュールは変更する場合がございますのでご了承ください。

5/30・6/15合併号 ゲームイベント優先券

新編集担当・松山祐之介のひとこと

唐突だがNORICK氏からバトンタッチ!4コマは諸般の事情で今回もお休み残念さん。問題のマップは思い切って2段にしたぞ。中途半端?いやいや、いずれ2段すべてが埋まる予定なのさ(ほんまかー?)。そゆことで、さいなら御免!!

5月のイベントスケジュール

5日(月)	神保町店	マジカルドロップⅢ大会
	大阪店	ときメモぱずるだま大会
	名古屋店	X-MENVSSF大会
	札幌店	ときメモぱずるだま大会
	仙台店	わくわく7大会
	池袋店	X-MENVSSF大会
11日(日)	神保町店	あすか120%エクセレント大会
	大阪店	シューティング大会(当日発表)
	名古屋店	わくわく7大会
	札幌店	マネーアイドルEX大会
	仙台店	KOF'96シングル大会
	池袋店	ストリートファイターⅢ大会
18日(日)	神保町店	グルーヴオンファイト大会
	大阪店	レゲー大会(当日発表)
	名古屋店	鉄拳3大会
	札幌店	マジカルドロップⅢ大会
	仙台店	KOF'96・3on3大会
	池袋店	X-MENVSSF大会
24日	神保町店	第14回MTG交流会
25日(日)	神保町店	ゲーム天国(SS)大会
	大阪店	X-MEN大会
	名古屋店	鉄拳3タイムアタック大会
	札幌店	鉄拳3大会
	仙台店	ゲームクイズ大会
	池袋店	ストリートファイターⅢ大会
6月1日(日)	神保町店	ストⅢビデオ解説
	名古屋店	ストリートファイターⅢ大会
	仙台店	鉄拳3タイムアタック大会
	池袋店	ストⅢビデオ解説

要チェック!ゲ屋GWフェア開催完全リスト

■開催中〜5/5まで
ときめきメモリアルフェア→神保町店、大阪店、名古屋店、札幌店
新世紀エヴァンゲリオンフェア→仙台店、池袋店

■5/6〜5/11まで
サクラ大戦フェアPART1 →神保町店
トレーディングカードフェアPART1→札幌店
ときめきメモリアルフェア →仙台店
シューティングゲームフェア →大阪店

■5/13〜5/18まで
サクラ大戦フェアPART2 →神保町店
トレーディングカードフェアPART2 →札幌店
テレホンカードフェア →仙台店
オールドゲームフェア →大阪店

■5/19〜5/25まで
GALゲーフェア →神保町店
同人誌フェア →池袋店、札幌店
模型フェア →仙台店
アメコミゲームフェア →大阪店

新商品ラインナップ(価格は全て本体価格)

CD

5月2日 サクラ大戦 蒸気蓄音館
BMG ¥4272 ☆☆
5月3日 月刊ときめきメモリアルNo.10
キング ¥2136 ★★
金月真美のラジオデイズに恋をして4
キング ¥2718 ★★
5月16日 ソルディバイド
ポニー ¥1456 ★★
マネーアイドルエクスチェンジャー
ポニー ¥1456 ★★
ヴァリアブルジオ
ポニー ¥2427 ★
スーパーロボット大戦ボーカル集
ファーストスマイル ¥2427 ☆
タイムクライシス
ファーストスマイル ¥2427 ★★
5月21日 ただ声が聴きたくて/金月真美
キング ¥971 ★★
夢で逢えたら
コロムビア ¥1068 ★★
センチメンタルグラフィティ
①杉原真奈美
②沢渡ほのか
③綾崎若菜
コロムビア 各¥1456 ☆☆☆
ときめきメモリアルMIDIコレクション
キング ¥2913 ☆
ツインビーパラダイス3⑫(完)
キング ¥2913 ★★
5月28日 電脳戦機バーチャロンvol.2
東芝EMI ¥2718 ★★★
5月30日 レイフォース ラビング・ビート
ズンタタレコード ¥2429 ☆☆★

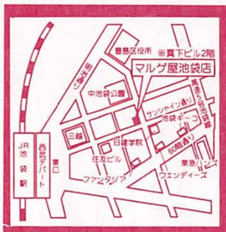
VIDEO・LD

5月9日 機動戦艦ナデシコ①(VT&LD)
キング ¥3700 ☆
5月下旬 ストリートファイターⅢ
新声社 ¥4800(予) ☆☆

家庭用ゲーム

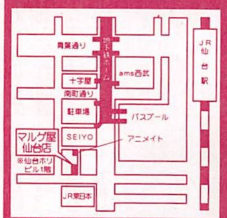
5月2日 機動戦艦ナデシコ
〜やっぱり最後は愛が勝つ〜 SS 特価
5月9日 あすか120%エクセレント
PS 特価

ゲ屋池袋店 5月の定休日12日



〒170東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2F
TEL03-3986-7891

ゲ屋仙台店 5月の定休日12日



〒980仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F
TEL022-712-4787

ゲ屋札幌店 5月の定休日12日



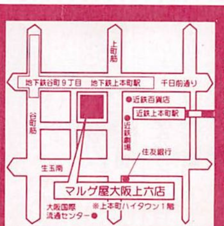
〒060札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
TEL011-233-0238

ゲ屋名古屋店 5月の定休日12日



〒450名古屋市中村区名駅4-4-19ミススビル2F
TEL052-583-2970

ゲ屋大阪店 5月の定休日12日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119うえほんまちハイハイタウン1F
TEL06-775-9348

ゲ屋神保町本店 5月の定休日12日



〒101東京都千代田区神田神保町1-26・B1
TEL03-3293-9325

緊急特報!5/17(土)ゲ屋全店にて「ストリートファイターⅢ全国大会」予選開催決定!詳しくは各店まで!!

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

同人誌の売値を決めるのに、印刷費＋原稿発送料＋本搬入費＋イベント参加費＋旅費＋宿代を部数で割るのが常識と言った人がいると聞いた。一部の人の反発を買うだろうが、ここできっぱり言う。そんなものは常識ではない。それともその人は、同人誌販売の商売人なのか？税金払ってる？

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、6月14日発売号締め切りは5月6日、6月30日発売号締め切りは5月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥セールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

HEY・YOU



横山浩子Presents発行A5判オフ40頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「バイパーズとバーチャコップの本。数少ないジェーン好きの人に読んでほしいです」

シリアス、ギャグ、ラブコメとりそろえたレイジ&ジェーンのカップル本。ジェーンの魅力に気づかせてくれる一冊。ファンでなくても買い。

（〒602 京都府京都市上京区中立売通宝町西入三丁町室町スカイハイツ106号 六鹿三奈子）

第一次超能力大戦

南瓜提灯発行B5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手で。



「キース寄りのバーンとの話のシリアス中心です」

描けるキャラの年齢幅、表情の深みなどに課題があるが、かなり高いレベルで描けている。もっとたくさんの本を読んで、どっかで見たような、という範囲を越えたものが、自分の中から出てくるようになってほしい。絵柄が気に入れば買っておいて損はない。

（〒920 石川県金沢市南新保町ロ84-3 中野武生子）

SPIRAL SOUL



WEEKEND HERO発行B5判40頁オフ表紙3色。500円分の無記名小為替＋270円切手にて。

「シリアスの短編・中編で構成のソウルエッジ本」

ソウルエッジに魂を呑まれるジークと、それを倒すソフィーティアの話がメイン。丁寧でしっかり描かれている。

（〒183 東京都府中市武蔵台3-17-6 1-103中村方 W）

忍魂 兄弟降臨

奇人別動隊発行B5判オフ28頁表紙2色。500円の無記名小為替にて。

「風間兄弟のシリアスストーリーがメインです。ギャグもあります」



やや子供向けに見える絵柄に、深読みを誘う話の取り合わせが面白い。漫画を読んで描いた漫画でないのがよい。

（〒583 大阪府羽曳野市高鷲5-4-3-7 高鷲マンション巽508号 佐々木ハンゾウ）

NEUE TANZ



蔵浜車庫発行B5判オフ32頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋270円切手で。

「やや女体の多いマジドロ本です(笑)。でもギャグ本ですので、女の方にも安心です」

チャリ&スター、ハイプリ&デビルがメイン。裸体に拒絶反応のない人向きです。

（〒300 茨城県土浦市神立東1-13-12 小野里宣子）

VANISHING POINT

国東書院発行A5判オフ180頁表紙カラー。1000円の無記名小為替にて。

「超マイナーなナッシュ×ガイ小説本です。二人が好きな方に読んでいただきたいです」

㋳度は高くない。話が尻すぼみなのが残念だが、読みでのある内容と量だ。

（〒463 愛知県名古屋市守山区大森4丁目2409 酒井慶子）

はらいそヶ原

SHANGRI-LA発行A5判オフ28ページ表紙2色。300円の無記名小為替＋190円切手にて。

「ウォン×ブラドの小説本です。序編ですが話は完結しています」

㋳度は低い。ストーリーはあまりなく、キャラのイメージに厚みを加える作品。

（〒418 静岡県富士宮市大岩269-11 工藤方 SHANGRI-LA）

青い花 Ver2.9

B5判プリントアウト92頁。390円分の切手にて。

「嘘ばっか。おまけにエヴァ本。でもゲーム関係。しかも本じゃない。トホホ」

対戦ゲーム『エヴァ』を中心に、対戦の哲学とエヴァのテーマをからめて描いた小説。対戦とエヴァの両方に自分の心が関わっている人は読もう。

（〒430 静岡県浜松市中島3-9-5 中島ブルーハイツ201号 北戸方）

Zephyr



帝国堂発行B5判80頁表紙カラー箔押し。900円の無記名小為替＋240円切手で。

「久々のストⅡ本！とにかくいちゃつきまくりのリュウ×ケンが拝める!!……ハズ」

公認恋人同士のリュウケンカップルものが好きで絵柄が気に入れば買い。18禁。

（〒343 埼玉県越谷市赤山町3-1-96-5 北村純子）

冤罪



QP発行B5判オフ88頁表紙3色。1000円の無記名小為替＋270円切手にて。

「甘々な庵×京に飽きた方へ」

時が来れば殺し合わざるをえない二人の、タイムリミット直前に燃え上がる愛、という庵×京ストーリー。18禁。

（〒814-01 福岡県福岡市城南区七隈2-6-16 松尾方 QP係）

PCP



いちのみ屋発行B5判コピー36頁表紙特殊紙。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「表紙通りのウォン×エミリオ。やおいよりエロ目指しました」

ウォンのおもちゃにされるエミリオ。㋳よりエロ、といううたい文句に嘘はない。仕上げがもっときれいにできると良い。18歳未満購入禁止。

（〒721 広島県福山市幕山台8-14-14 一ノ宮雅子）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板



パンフコミケ原稿募集！

1SP　縦6cm×横8cm ¥500
(本代、送料込み)
2SP～　1SPごとに+¥200

●原稿（墨一色・コピー可）+SP代（為替）+宛名シールで。本のみを希望する方は¥300+宛名シールで。ジャンルはカプコンのみ。
●表紙大募集！詳細は往復はがきで。5月末〆切！
●H、やおいは不可！
〒277 千葉県柏市豊四季255－26
佐藤由美方 VISIONNERZ

















そんな季節じゃない？

WORKS THE MENU DISC BOX

今号の新作情報

月刊ときめきメモリアルNo.10



1997年5月3日発売
コナミレーベル／キングレコード
CD：KICA-7746
価格：￥2243(税込み)

ときメモファンクラブ会報的存在のドラマCDシリーズももう第10弾となる！今回のドラマでは古式ゆかりが主演！大どんでん返しでいよいよ完結する！イメージソングでは、美樹原愛が愛を歌い古式ゆかりが彼女ならではの歌を披露！バスルームトークでは、ついに藤崎詩織が登場する！もちろん「きらめき高校男子更衣室」もある！君の名が呼ばれるかも…。

究極パロディウス



1997年5月3日発売
コナミレーベル／キングレコード
CD：KICA-7756
価格：￥2854(税込み)

これぞ究極といといわんばかりのCDドラマが登場する1秒とて聴き逃せない！早い展開、滑り落ちる?ストーリー、個性的すぎるキャラクターたち、そしてバカバカしい笑いとパロディウスならではのあのお色気がいっぱいつまったCDなのです！豪華な声優陣よって作り出されるそれはまさに究極レベル！まちる&もなのドキドキピンナップも付いてくる！

エルフを狩るモノたち Character's SONGBOOK

NOW PRINTING

1997年5月21日発売
エアーズ／バンダイ・ミュージックエンターテイメント
CD：AYCM-567
価格：￥1942(税抜き)

人気アニメ「エルフを狩るモノたち」の主人公役の声を担当している4人の声優さんによるキャラクターソングコレクション！TVシリーズのオープニング、エンディングのキャラクターカバーあり！全曲、各キャラクターのセリフ入り！（全8曲でうち4曲がカラオケ！）CDに付録で付いてくるブックレットの中身は設定資料がいっぱいつまっているぞ！



ずるずる

スキーの検定があるんで高速ターンとコブ斜面を重点的にやっているんだけど、この前、平日に群馬にある玉原スキーパークに行ったとき、すいてるために滑りすぎて背筋をまた痛めてしまった。リハビリはちゃんとやったほうがいいっスよ！　ケガでコブに入っていなかったためもあるけど、やっぱ筋力はあったほうがいいっスね！

TOP10 3/16～3/31㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	2	148	サイキックフォース EXTRAソングトラックス	TA	ZTTL-6	1500円
	2	3	140	速攻生徒会2	KR	KICA-1193	2800円
	3	4	99	ティンクルスタースプライツ	PC	PCCB-247	1500円
	3	4	99	月刊ときめきメモリアル No.8	KR	KICA-7744	2200円
	5	6	90	レイストーム ノイ・タンツ・ミックス	TA	ZTLL-5	2500円
	5	6	90	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCCB-240	1500円
	5	9	90	パラッパラッパー	SM	SRCL-3742	2000円
	8	9	82	ストリートファイターEXアレンジ	PC	PCCB-251	2500円
	8	—	82	蒼穹紅蓮隊	ME	VOCR-5018	2000円
	10	—	74	スカッドレース	TE	TYCY-5541	1800円
ビデオ BEST10	1	—	98	バトルガレッガ VT	SS	GV-27	5800円
	2	—	90	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	2980円
	3	—	53	VF3 サラ・ブライアント	CR	COVC-4884	2884円
	4	—	45	VF3 ウルフ・ホークフィールド	CR	COVC-4880	2884円
	5	—	37	VF3 舜帝	CR	COVC-4886	2884円
	5	—	37	VF3 パイ・チェン	CR	COVC-4883	2884円
	5	—	37	サムライスピリッツ天草降臨	SS	GV-33	4800円
	5	—	37	X-MEN VS ストリートファイター	SS	GV-31	5800円
	9	—	30	ソウルエッジ HIGH POWER ACT	BM	BVVR-77	2900円
	9	—	30	機動戦艦ナデシコ先行編	KR	KIVA-283	1980円

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード　BM：BMG　DC：デジキューブ

CD&ビデオ トップ10

CD編

強いですサイキックフォース！さすがはタイトーもの。2位に速攻生徒会。ゲームも発売される予定だが、その人気、さらに加速しそう。ティンクルスターが3位。これはキャラ人気のせい？スカッドレースが10位。うーむ。どうしたセガ！

ビデオ編

あらまあバトルガレッガが1位に！他に注目どころの対戦格ゲームがないこともあるが（人気の下降も原因？）それでもこのパワーはハンパではない。まだ買ってない人、早いほうが役に立つっスよ！
安定して1996版が強い。来年も作れそうっス！

今号のオススメタイトル

鉄拳3が発売され、街中ですでに楽しんでおられると思うが、この3になって気になるのがサウンド。今までのような独特の音色を期待していたものだが、妙に整えられてしまった感のあるものになったようだ（私はそのあたりがちょっと不満なのだが…）。
てなわけで、やっぱ1か2ってことで、今回は1の入っているナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.17をオススメするのだ！



ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.17(VE)

てなわけで、ビデオも鉄拳1としましょう！
ビクターからでているそのビデオ、中身のプレイは…もちろん我がゲーメストライター陣（残念…私はやっていなかった…）。
アーケード版をそのままプレイステーションで楽しめたそのクオリティは、しっかりビデオの攻略も役に立ってた！これのおかげで上手になった人、多いのではないのでしょうか。



鉄拳(VE)

THE NEW WORKS!

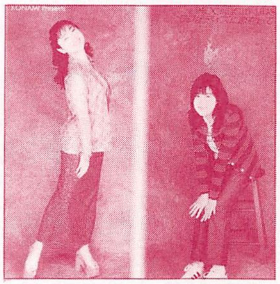
CDドラマ トリフェルズ魔法学園物語 エーベルージュ伝説Vol.3



1997年4月23日発売
フィンフィン／
キングレコード
CD：KICA-10003
価格：¥2854(税込み)

富士通より発売されたパソコン用ゲーム「エーベルージュ」のCDドラマ第3弾が発売された。このゲームは、最近大流行の育成シミュレーションゲーム！そのゲームを中心に、昨年の9月からラジオ放送中の「三石琴乃のエーベルージュ伝説」（文化放送）で放送された「トリフェルズ魔法學園物語」の中より第6話から第10話を収録！イメージソング等も収録されている！

金月真美 MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてⅣ



1997年5月3日発売
コナミレーベル／
キングレコード
CD：KICA-7764
価格：¥2854(税込み)

金月真美、丹下桜の2人が主演で大好評のラジオ番組のCD第4弾が発売される、ラジオ番組の制作現場から送る。等身大のラブストーリー！金月さんと丹下さんの恋の行方とそのお相手が非常に気になるところ！今回のストーリーは、出演者が高原へ1泊2日の収録旅行！（つう設定になっている！）その中で内緒のお話があったり、告白話があったり！ファン必聴だね！

サクラ大戦 蒸気蓄音館



1997年5月2日発売
BMG
CD：BVCH-2601，2602
価格：¥4486（税込み）
予約特典：B2ポスター
テレボイスカード
初回特典：ピクチャーCD

3月21日発売から延期になっていた「サクラ大戦」のゲーム・サウンドトラックがいよいよ発売される。CDの形は、CD-EXTRA。オーケストラによるVGMとメカ中心の映像をCD-EXTRAとした1枚と、キャラクターのテーマソング等が入ったコンピュータサウンドの2枚組となっている！

ガメラ2000 オリジナルサウンドトラックス



1997年4月25日発売
ZUNTATA RECORDS
CD：ZTTL-0010
価格：¥2550(税込み)

1996年に「日本SF大賞」を受賞した、超極上エンターテイメント作品の「ガメラ」をベースにして作られた新しいシューティングゲーム「ガメラ2000」のオリジナルサウンドトラックスが発売された。ゲーム内で流れる未来感覚抜群のサウンドといっしょに映画さながらのムービートラックのBGMも完全収録している作曲、アレンジはタイトーのZUNTATAが担当！こりゃ〜聴くしか！

『NUMBERS PAINT No.4』

出題:APAPA

0	0	0	0	1	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	1	0	0	0	0
0	0	0	0	2	3	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	3	2	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	0
0	0	0	1	4	6	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	5	6	5	8	8	8	8	6	4	1	0	0	0
0	0	0	2	4	7	8	8	8	7	4	5	5	8	8	8	8	5	5	4	7	8	8	8	7	4	2	0	0	0
0	0	1	4	6	8	8	8	8	6	4	4	5	8	8	8	8	5	4	4	6	8	8	8	8	6	4	1	0	0
0	0	2	4	7	8	8	8	8	5	3	3	5	8	8	8	8	5	3	3	5	8	8	8	8	7	4	2	0	0
0	1	4	6	8	8	8	8	7	4	2	3	5	8	8	8	8	5	3	2	4	7	8	8	8	8	6	4	1	0
2	4	5	7	8	8	8	8	6	4	1	3	5	8	8	8	8	5	3	1	4	6	8	8	8	8	7	5	4	2
3	6	7	8	8	8	8	7	4	2	0	3	5	8	8	8	8	5	3	0	2	4	7	8	8	8	8	7	6	3
5	8	8	8	8	8	8	6	4	1	0	3	5	8	8	8	8	5	3	0	1	4	6	8	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	8	7	4	2	0	0	3	5	8	8	8	8	5	3	0	0	2	4	7	8	8	8	8	8	5
5	8	8	8	8	7	5	3	1	0	0	3	5	8	8	8	8	5	3	0	0	1	3	5	7	8	8	8	8	5
5	8	8	8	7	5	3	1	0	0	0	3	5	8	8	8	8	5	3	0	0	0	1	3	5	7	8	8	8	5
3	5	5	5	4	3	1	0	0	0	0	2	3	5	5	5	5	3	2	0	0	0	0	1	3	4	5	5	5	3
2	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	5	6	5	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	5	4
0	0	1	3	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	3	2	2	3	3	3	1	3	4	5	4	3	1	2	3	3
0	0	2	3	6	5	6	4	5	6	7	7	6	5	3	3	4	6	6	5	3	4	4	6	6	5	3	4	5	5
0	1	4	4	7	5	5	4	3	5	6	6	5	3	3	4	4	6	6	4	2	1	3	6	7	6	3	4	5	5
0	2	4	4	6	5	6	4	1	3	5	5	3	0	2	4	5	7	6	6	4	2	3	5	6	5	3	4	5	5
1	4	6	6	7	6	7	4	2	3	5	5	3	0	3	5	6	7	6	7	4	3	3	6	6	4	1	3	5	5
2	4	6	5	4	5	7	6	4	4	5	5	3	1	4	5	5	4	5	7	6	5	4	5	5	4	1	3	5	5
4	5	5	4	3	4	5	6	4	5	5	5	4	3	5	5	5	3	4	5	6	4	3	3	4	4	3	4	5	5
2	3	3	1	0	1	3	4	3	4	5	5	3	2	4	3	2	0	1	3	4	3	2	1	3	3	2	3	5	5

ナンバーズペイントも4回目。今回はこのルールに親しんでもらおうと、今までで一番簡単にしてみました。敬遠していた人も、ちょっと手を出してみてくださいな。

〈解き方〉

マスに書かれた数字は、その数字の書かれたマスの周囲の8マスのうち、何マスが塗られるかを示している。つまり、0ならまったく塗られないし、8ならすべて塗りつぶされることになる。

注意点は、その数字の書かれたマス自体が塗られるか塗られないかは、そのマスに書かれた数字とは関係がないということだ。だから当然、数字は0~8までしかあり得ず、9になることはない。

塗るときには、塗ったあとでそこに書いてあった数字が見えなくなるようなペンは避けよう。

そうして、すべてのマスが、塗られるか塗られないかが確定すると、絵が出てくるはずだ。

今回答えてもらうのは、そこに描かれている『メーカー名』だ。

解く順序としては、まず、0の周囲のマスに、塗らないぞマークをつけていくことから始めよう。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、5月20日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『ナンバーズペイントNo.4』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、夢幻泡影(むげんほうえい)を悟る5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ、念のため。それじゃ、堅実に解くのだっ!!

当選者発表

前回の『数塗3』パズルの正解者難易度アンケートはVH4%、H5%、N15%、E51%、VE26%と、圧倒的にイージーという結果。

ドットプレイスに比べると、知力より手間に偏りがちなルールなので、難易度を低めにしてみました。表示する数字を減らして、パズル性を高める手があるのは知ってるんだけど、それで問題を作るのは、さらに手間がかかっちゃうんだよね~。

当選者

PN 元旦移民君(千葉県)
PN 裕木康隆君(埼玉県)
PN ひょたろうさん(長野県)
PN AK-KAN君(愛知県)
渡辺洋君(山形県)

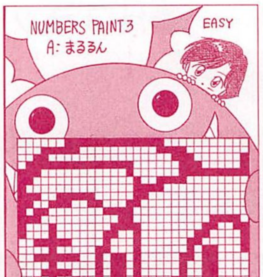
以上5名。おめでと~、ってわけで、お返事コーナーに突入~♪

安西志保子さん、忍者キャラフェチの同志はけっこういそうだよ。暴暴人君、パズル投稿は、独創的なアイデアか、既存のものなら高い完成度が採用の必要条件です。XCT君、ちくわとちくわぶって違うものだじょ。Mrマリンブル一君、パ○ラーに紹介投稿ってどんなの? 吉末千早子さん、パズル作ってる方は、デバグでてんてこまいです。後村弘君、URLを知らせてくるべし。本多龍次郎さん、ミュシャですか。ポスターならうちにも貼ってあるなぁ。井上圭君、誤字と誤植は違うものだぞ。それから、問題投稿は必要なことが書いてあれば、形式は問いません。S・REM君、おお、君もガレッカと思っていたか、うんうん。Mr. Mt君、問題を作ってるのは本の出る一ヵ月前だから、ハガキを描くのとは、題材選びにタイムラグがあるのだな。ってなわけで今回はこれまで。ではまた次回のパズルコーナーでっ!

今月の残念賞



PN あきら京太郎さん(福島県)㊣今回のM改? 背後の瓦斯灯がいい雰囲気。場所はロンドン?



PN 三瀬FMTさん(栃木県)㊣ これが正解パターンなのデス。何か背中にはりついてるデスか?



PN 琴月御影さん(静岡県)㊣ リュックしょってくるっと振り向くと、まるるんのパンチ攻撃。



PN かきのたね君(愛知県)㊣ ふと思う。なぜパズルハガキマンガは4コマでなく3コマなの?



PN ワタナベさん(岐阜県)㊣ なぜこのシリーズのフェリシアは泣いてばっかりなのだろう。

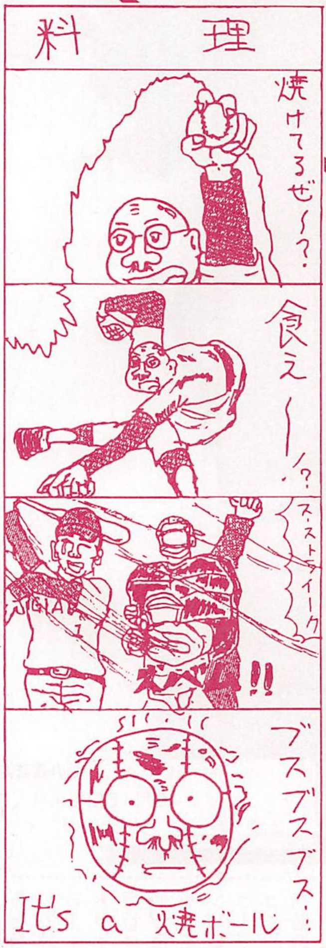
佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第67回

文・4コマ／佐竹雅昭

●●●●●●●●王子のマジック熱はいまだ健在だ。ハマってしまうと生活まで影響されてしまうのが趣味のこわいところ。みんなも身に覚えはないかな?



「わかってマジック」


(千葉県　PN.ブニョ2号)

最近、生活にマジックが染まってきた。

朝から晩までマジックのことが頭から離れない。

もちろん手品ではなく、カードゲームのことだ。

どうしてこんなにハマってしまったのだろう。

元々コレクター癖のある私には絶好のゲームだったかもしれない。

数千種類もある絵柄。

将棋のようなチェスのような掛け引きのあるゲーム性。

自分だけのオリジナルデッキを作成し、カードとカードのコンボが決まった時の爽快感。

ハマってしまって当たり前かもしれない。

そんな私だからアイサツまでマジックをしてしまう。

例えばマジック仲間同士だったらこうだ。

「アップキープ」

「ドロー」

「アンタップ」

「ドロー」

マジックを知らない人は一体何のことかわからないだろう。

しかしこれらはツーと言えばカーという間柄なのだ。

昨日も、マジック仲間のケイロクスケ（仮名）と街で出会った時だ。

「アンタップ!」

私は大声で叫んだ。

するとケイは振り向き様に

「アップキープ!」

そしてお互いにこう言った。

「ドロー!!」

絶妙なタイミングだ。

いかに私とケイがマジックをプレイしているかがこのアイサツでわかるだろう。

しかし、この時にケイの友人、黒沢文太（仮名）は首を傾けながら両手で「オーノー」のポーズを取っていた。

「何なんだい、アップップッー、アップップッーってのは?」

マジックに関して何の知識もない黒沢は、私とケイのアイサツはまるで超次元レベルの問題だろう。

そこで私は一から懇切丁寧にマジックに関して教えてあげた。

どれくらいの時が流れただろう。

場所は新宿西口。

大勢の人々が熱弁を振るっている私の横を通り抜ける。

黒沢はブツブツとつぶやいている。

「アップップー、アンタはプー」

まだ理解できていないのか?

私は不安に思って大きな声で喝を入れた。

「わかってるのかー!」

〝ギョッ〟とした黒沢は後退さりしながら一言。

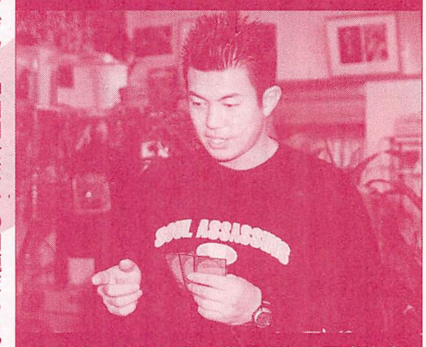
「にらめっこのことだろう」

チャンチャン。

ポエム

「ボイラー」
下北沢
ボイラー
壊れる
この間行ったら
まだ工事に入っていない
ヤバイ
byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185㎝　体重100㎏　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

お便り募集中!! ㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社㊝係。



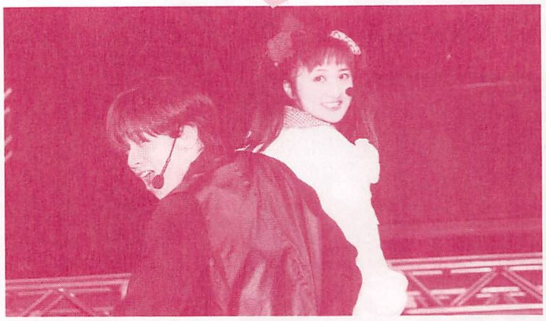
＜小森まなみプロフィール＞
10月16日生まれ　血液型B型　東京都渋谷区出身
趣味：月光浴、クッキング、イラストを描くこと、ヒューマンウォッチング

毎週金曜日の深夜2時、素敵に華麗にON AIR中！

小森まなみの素敵にLove for You

ゲーメストプレゼンツ

パーソナリティ：小森まなみ
八木田真樹



キューブバトラーのメインソングを熱唱するマミ姉＆高橋クン。死ぬほどキマってる！

TGSで番組の公開録音を敢行！今回はその時の模様をお伝えしまーす

トラッチの“「素敵にLOVE FOR YOU」in 東京ゲームショー”リポートー（ジングル）。
ども。マウント虎ことトラッチです。ドーナッツ大好きです。
さて今日は、去る4月6日に行われた東京ゲームショーの、ラジオイベントの報告をモリモリお伝えしちゃうぞ！

なんつーか凄い混みようであります

東京ゲームショーも3日目、東京ビッグサイトは異常な人出となりました。朝の9時だっつーのに何キロにも及ぶ、マクロスもまっつぁおの行列！軽く目眩を覚えつつも、トラッチは業界人特権（出展者ともいう）を駆使して無事入場したのでありました。

特設ステージにて

ビッグサイト内の広大な会場に設置された、イベント用の特設ステージ。むふぅ、ここが今日これから始まるラジオイベントの舞台となるのだなあ…、と想いを馳せている間にも、押し寄せてくる群衆。あっというまにステージの周りには、2000人以上のファンがびっちりと詰めかけているではありませんか。会場の新作ゲームには目もくれず、まっしぐらにステージを目指してやってくる人々、会場に入るだけでも大変だったろうに…。そのファンっぷりに感動すら覚えるトラッチなのでした。

特大イベント開始いー！

予定時間11時をややまわったところで、遂にイベントがスタート！できたてポヤポヤのOP曲にのって華麗に現れるマミ姉、さっそうと登場するやぎたん、そして歓喜のオタケビをあげる2000人！圧倒されるトラッチ！番組のジングル録りにはじまり、マミ姉、やぎたんそれぞれのライブ、そしてゲストの高橋直純クンも登場してマミ姉と「キューブバトラー」の曲をデュエット！盛り上がりも最高潮のまま、瞬く間にイベントは終焉を迎えるのです。濃密な時間はすこぶる短く感じるものですなぁ〜。

マミ姉、やぎたん、高橋クン、新声社ブースに登場！

ところで、われらが新声社ブースでもイベントを行いましたぞ。先ほどステージイベントに出演したお三方をお招きして、メッセージカード配布＆握手会という、素敵にイカした企画です。ですが、予想以上に襲来したお客様の数に新声社スタッフは大パニック！ただでさえ凄い人出に加え、ブース付近に密集したお客様を整理するのにそりゃもう大騒ぎだったのですよ。でも、ファンの皆さんはとってもマナーがよろしくって、ホントに助かりました。マミ姉、やぎたん、お疲れさま！そしてありがとう！ラジオのほうもこの調子で盛り上げていきましょーね！

スタジオの窓から♪
今日はゲームショーイベントの模様をお伝えしま〜す



会場のみんなとジングル録り。「LOVE FOR YOU！」大迫力。



大盛況だった新声社ブースミニイベント。さわたりもご満悦。

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができるぞ！

＜放送局＆放送時間＞
（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（福岡）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

マミ姉、やぎたんへのLovelyなメッセージ＆イラスト待ってマス
◎学校のこと、ゲームのこと、恋のこと、なんでも相談室！
◎ラジオでかけて欲しいゲームミュージックリクエスト！
◎ラジオで特集して欲しいこと、やって欲しいこともじゃんじゃんリクエストしてね！
■宛先
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社「素敵にLOVE FOR YOU」係



＜八木田真樹プロフィール＞
4月14日生まれ　血液型O型
福岡県北九州市出身



マジカルドロップ
Magical Drop 3



設定資料集

今回は、ライトなファンからディープなファンまで存在する、反射神経パズルゲーム「マジカルドロップⅢ」の設定を大公開!!もちろん、開発者のコメントも収録だ！

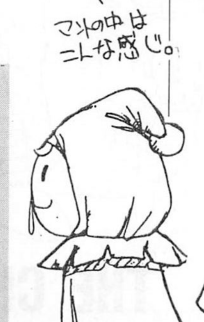
0 Tarot Number

THE FOOL
フール

年齢	不明
趣味	放浪（散歩）
性格	何にでも興味を持つ
好きなこと	特になし
嫌いなこと	特になし

趣味は放浪！鼻水をブラブラさせながら歩くさまは、かなりマヌケで可愛い？悩みなんか何もない性格はうらやましいかぎり！





今回も弟フールの登場となりました。このフール、2の開発当初はまだ1のフールでした。しかし原画を描く直前にチームの女性スタッフの鼻水&ネコ付き案が出て、それをそのまま紙の上に再現したら、なんかいいかもーってことで弟が誕生しました。



STORY）魔法の本「The Magical Drop」の中にある楽園マジカルランド。ここには愉快でかわいい妖精たちがいっぱい。ふだんはしずかなこの楽園が年に1度だけとても熱くなる!!理由はもちろん「マジカルドロップ大会」が開かれるから！

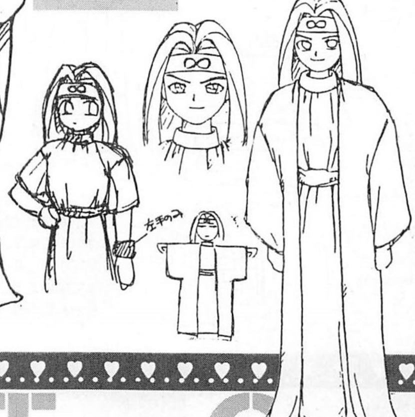
何で「マジカルドロップ大会」が熱いかって？それはこの大会の優勝者にはどんな夢でも叶えてくれる〝マジカルドロップ〟っていう不思議なドロップが与えられるからなんだ！

そんな訳で今年も大会のウワサを聞いた妖精たちがたくさん集まりました！さて、誰がこの「マジカルドロップ」を手にすることになるのかな？

I Tarot Number



1にくらべ2のマジシャンはかなり軽いノリのキャラになってしまいファンの方からお叱りの声があったので、今回はカッコよくするように努力しました。いかがでしょうか？



MAGICIAN
マジシャン

年齢	25歳
趣味	魔法の修得
性格	キザ、ナルシスト
好きなこと	鏡を見ること
嫌いなこと	格好悪いことは何でも嫌い

自信家でナルシスト！ 一見とってもイヤなヤツだが根はいい奴。頼んでもないのに覚えたての魔法を披露してくれるなど、サービス精神はおうせいだ！

MAGICAL DROP 3

TAROT CARD

IV Tarot Number THE EMPEROR

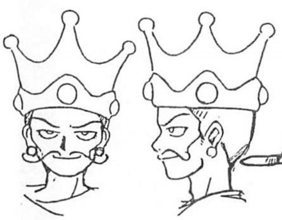
エンペラー

年齢	32歳
趣味	美の追求、美術品収集
性格	おかま
好きなこと	美少年と遊ぶこと
嫌いなこと	下品なこと

子供のころから美しいものへのあこがれが強く、自分の体のむだ毛の処理などに熱中するうちにオカマになってしまった。ふだんはおとなしいが、怒ると手が付けられないほど凶暴になる。

エンペラーは、キャラクター会議の時、早い段階でオカマにすることが決まり、美形のオカマと濃い〜オカマの二種類描きました。…で、最終的にその間をとったカタチで今のデザインにおちつきました。





V Tarot Number THE HIEROPHANT

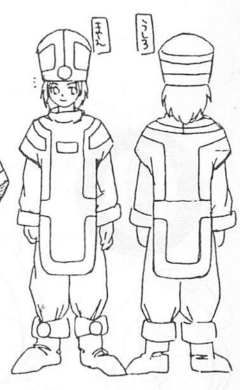
ハイエロファント

年齢	18歳
趣味	人助け
性格	平和を愛する
好きなこと	日光浴
嫌いなこと	争いごと

汚れのない性格とはまさに彼の心のようなことをいう。ルックスもよく女性からモテモテ！

ただ親切が過ぎてお節介になってしまうこともよくある。





今まで登場した男性キャラとは違う毛色にしたかったので、サワヤカ純情派タイプにしました。しいていえば、「できすぎ君」のようなキャラクターっスね。

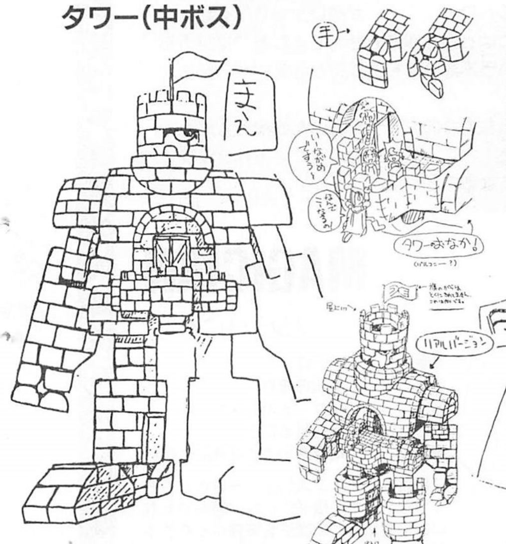
XVI Tarot Number THE TOWER

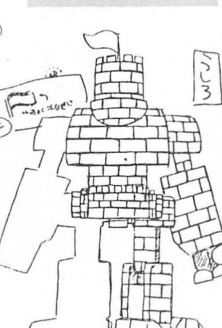
タワー（中ボス）

年齢	築300年
趣味	月をながめること
性格	従順
好きなこと	じっとしている事
嫌いなこと	酸性雨

タワーの足には入り口があり、腹部の部屋バルコニーに入ることも可能。腹部の部屋の隠し扉を見つければ屋上へも上がれます。おとなしい性格ですが、現在はフォーチュンの魔法にかかって操られています。

とうとう出してしまった巨大ロボット!?初期のデザインは、もっとメカメカしてました。さすがに「タワー」って感じではなかったので、今の形になりました。



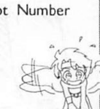


VII Tarot Number THE CHARIOT

チャリオット

自分を正義のヒーローだと信じて疑わない熱血野郎！真っ赤なマント、鉄の鎧で完全武装！熱い魂で日夜、修業に励んでいる。

年齢	15歳
趣味	武術の修業
性格	熱血野郎
好きなこと	チャレンジ
嫌いなこと	敗北





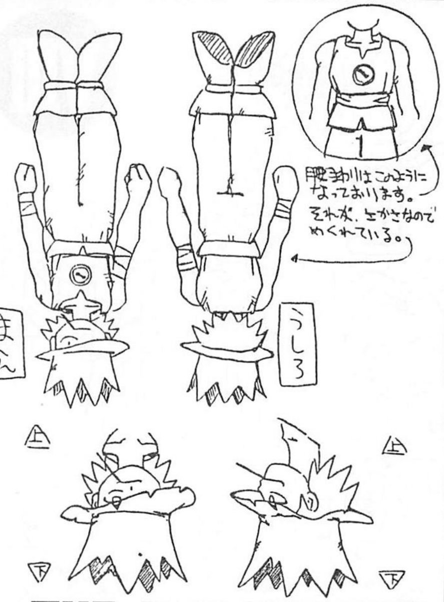
1でデザインされていたキャラクターの中で、一番描きやすかったですね、この男が。そのため今まで描いたラフを見返すと、いっちゃん数が多いです。

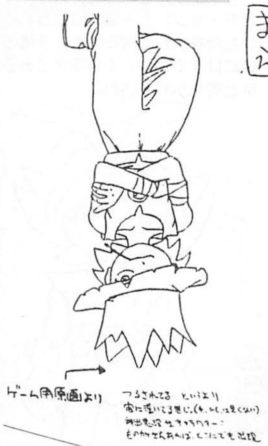
MAGICAL DROP3

TAROT CARD

いつも逆さになっているせいか性格もあまのじゃく。冷めた性格で、何があっても驚かない。神出鬼没で陰のある所ならどこへでも現れる。

ハングドマンは最初、のほほんとした子供でした。…で、ドット絵の作業に入ってから、急遽性格の変更があって、デザインが大幅に変わりました。





THE HANGEDMAN

Tarot Number XII
ハングドマン（隠しキャラ）

年齢	19歳
趣味	裏情報の収集
性格	皮肉屋
好きなこと	一人でいること
嫌いなこと	日のあたる場所

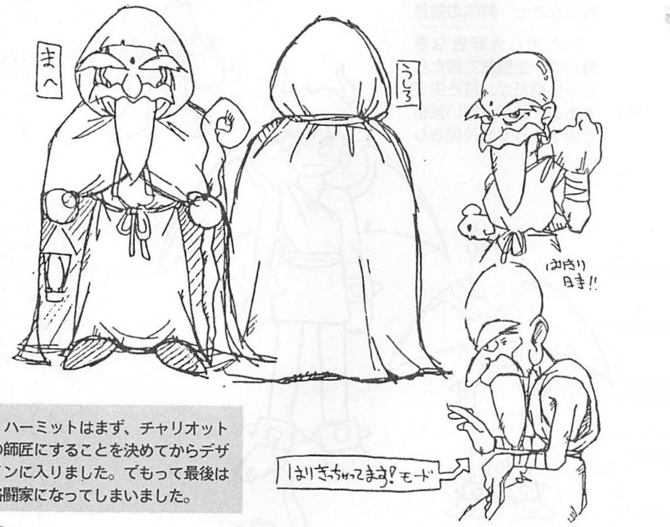
IX THE HERMIT

Tarot Number
ハーミット（中ボス）

年齢	100歳
趣味	瞑想
性格	昔は気性が荒かったが今は丸くなった
好きなこと	修業をすること
嫌いなこと	年寄り扱いされること

武術の達人で、若いときは無敵と言われるほど強かった。余りに強く相手がいなくなってしまったため一時は武術を離れるが、この頃の若いもんをしごくために現役に復活した。





ハーミットはまず、チャリオットの師匠にすることを決めてからデザインに入りました。でもって最後は格闘家になってしまいました。

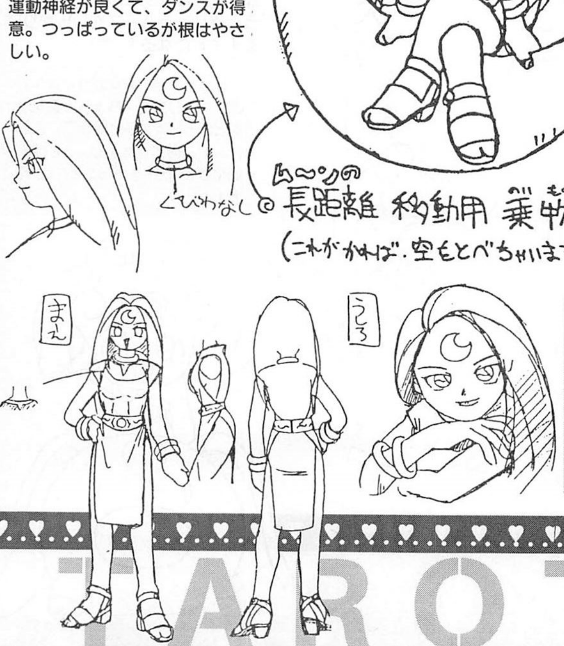
XVIII THE MOON

Tarot Number
ムーン（隠しキャラ）

年齢	17歳
趣味	おしゃれ
性格	クール
好きなこと	ダンス
嫌いなこと	格好悪いものすべて

生意気ざかりで怖いもの知らずな17歳。サバサバした性格で失敗しても全然気にしない。運動神経が良くて、ダンスが得意。つっぱっているが根はやさしい。





スターのお姉さんというイメージでかきましたが、時がたつにつれて性格が少しずつ変わってしまいました。

スターが歌手を目指しているのなら、ムーンは女優を目指しているといったところでしょうか。

THE SUN

サン
Tarot Number XIX

年齢	1歳
趣味	うたた寝
性格	ぼーっとしている
好きなこと	転がること
嫌いなこと	特になし

まだ赤ん坊なので寝ていることが多い！天性の明るさでいつも「ダーダー」と愛くるしい笑顔を振りまいている。人懐っこく、みんなの人気者！





サンは軽い気持ちで描いたラクガキがもとで、すぐに決まりました。あまりにアッサリしてたので、ちょっと心配でしたが、担当者のガンバリとピッタシあった声優さんの声で、とてもいい感じのキャラになってくれました。

XV Tarot Number
THE DEVIL

デビル

年齢	7歳
趣味	いたずら
性格	わんぱく
好きなこと	暴れること
嫌いなこと	魔法の勉強

いたずら大好きな悪魔っこ。生意気で憎たらしい性格だが、泣き虫でもある。飽きっぽい性格で何をやっても長続きしない。





1の時、とても人気が高く、ファンの方が多かったので、非常にプレッシャーを感じながら描いていました。そういえば2の時、かた耳ピアスがありましたが3ではありません！なぜ、なぜなの!?



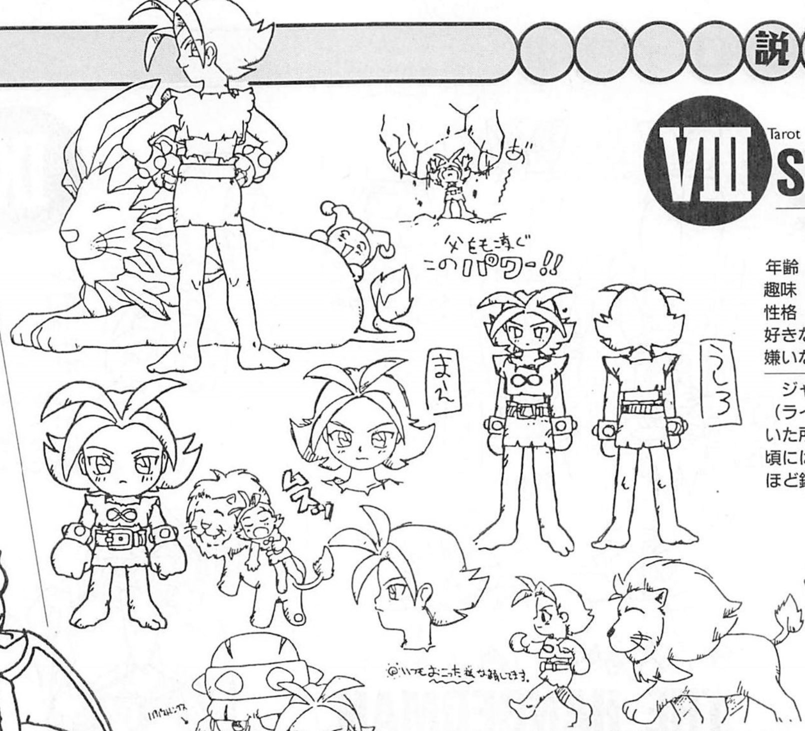


VIII Tarot Number
STRENGTH

ストレングス（娘）

年齢	7歳
趣味	狩り
性格	父親おもい
好きなこと	外で遊ぶこと
嫌いなこと	じっとしていること

ジャングルで赤ん坊のガオガオ（ライオン）と一緒に捨てられていた所を父親に拾われた。3歳の頃にはすでに一人で狩りができるほど鍛えられていた。





このキャラクターは3の新キャラの中で最初に決まりました。もともと2の開発が終わった時、周りの意見から、次は女性のキャラクターがいいだろうってことで、あいた時間でいろいろデザインを考えてました…。



VI Tarot Number
THE LOVERS

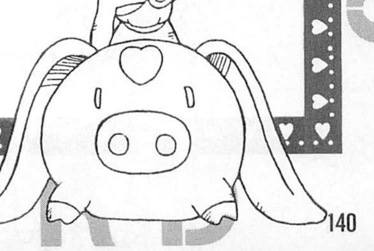
ラバーズ

年齢	4歳
趣味	ブタさんと遊ぶこと
性格	甘えん坊
好きなこと	ままごと
嫌いなこと	歯磨き

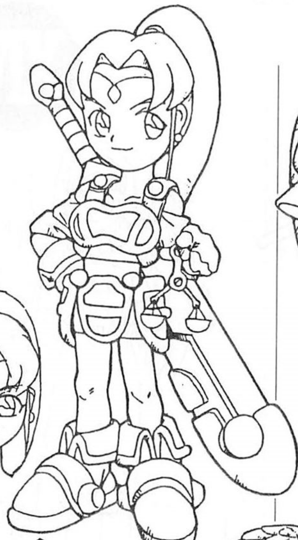
生まれた時からいつも一緒の二人は姉弟のような関係。一見頼りなさそうなブタさんは、いざというときにはラバーズをしっかり守るナイトになる！

はじめは若い男女のカップルで考えてましたが、ちょっと安直かなと思って女の子と動物にしました。で、何でブタかというと個人的にブタが好きだったからどえす！ブヒッ。





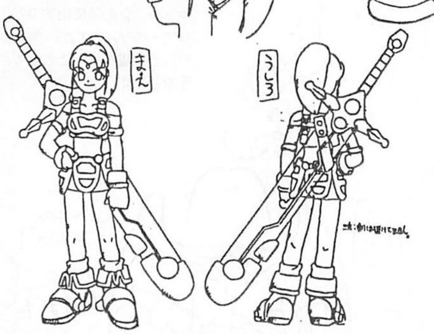
XI Tarot Number JUSTICE
ジャスティス



年齢	16歳
趣味	修業、悪を滅ぼすこと
性格	正義感が超強い
好きなこと	善の行為
嫌いなこと	悪の行為

正義感が強く、曲がったことが大嫌いな戦士。愛用のジャスティスソードでこの世の悪をすべて滅ぼすことが夢！





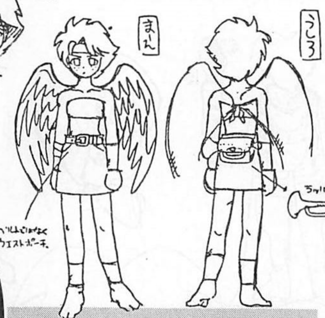
2で新キャラを何にするかーって時に、絶対に出したかったキャラクターです。最初はもっとあっさりしてしたが、描いているうちに一番複雑になってしまい、動画を描く時、死にました。

XX Tarot Number JUDGEMENT
ジャッジメント



年齢	19歳
趣味	体を動かすこと、山登り
性格	しっかりもの
好きなこと	ラッパをふくこと
嫌いなこと	卑怯な行い

そばかすに、ショートヘアのボーイッシュで活発なキャラクター！どんなに辛いことがあっても、へこたれない根性の持ち主！気の強さもそーと一なもの。



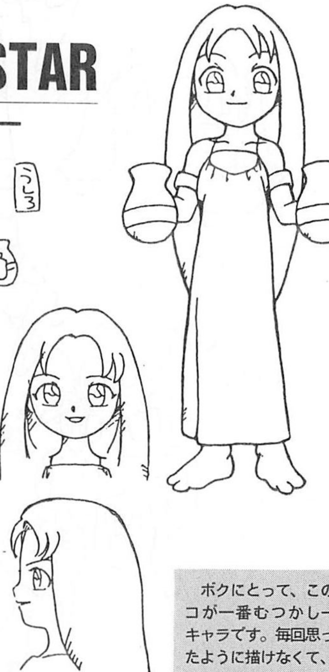




今回本当にボーイッシュな女性キャラが多いのは個人的趣味もあるのかもしれませんが、その中で、最も描いてみたかったタイプのコです。…こういう何でもプラス指向にもっていける人はあこがれっス。

XVII Tarot Number THE STAR
スター





年齢	15歳
趣味	歌をうたうこと
性格	いまどきの女の子
好きなこと	歯磨き（歯が命）
嫌いなこと	オンチと言われること

歌手（スター）になることが夢で日夜レッスンに励んでいる。本人は気付いてないがそーと一のオンチ。かわいこぶった仕草と笑顔は完ぺきにマスターしている。

ボクにとって、このコが一番むつかしーキャラです。毎回思ったように描けなくて、自分の力のなさを痛感します。…もっとスターをうまく描きたひっ!!（他のキャラクターもだけど…）



ハイプリは難しいです。デザイン的に今まで描いたことのないタイプのキャラクターだったので、初め非常に悩みました。今でもうまく描けなくて…。

年齢	23歳
趣味	読書
性格	タカビー
好きなこと	天文学の研究
嫌いなこと	スポーツ全般

本オタクで、いつもお勉強ばかりしてる。努力家でどんなことでも完璧を目指してしまう。知性の低い相手にはタカビーな態度をとってしまう。

II Tarot Number THE HIGHPRIESTESS
ハイプリエステス

MAGICAL DROP 3

XIII Tarot Number DEATH

デス

年齢	18歳
趣味	首を集めること
性格	プライドが高い
好きなこと	血を飲むこと
嫌いなこと	人から感謝されること

頭脳明晰、スポーツ万能でプライドもとても高い。他人に合わせることが嫌いで一人で行動している。勝負に勝つと相手の首を切ってしまう恐ろしいキャラ。





ジャスティスの真のライバルという感じで、デザインしました。ゲーム中、出来ればデスとジャスティス、二人のエピソードを描きたかった…。

XIV Tarot Number TEMPERANCE

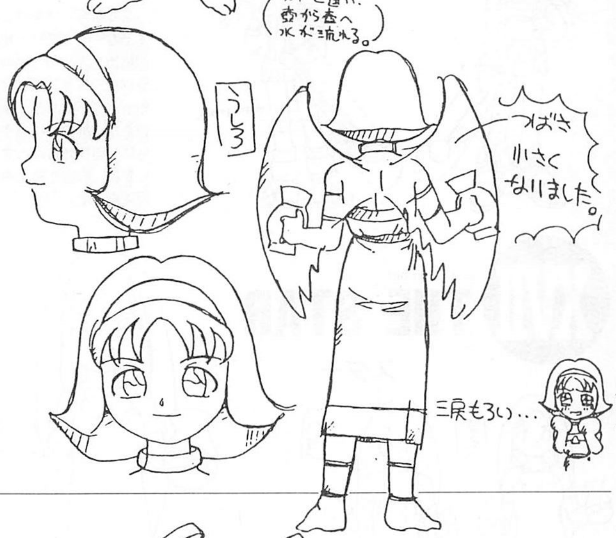
テンペランス

年齢	19歳
趣味	植物と会話する事
性格	内気でおとなしい
好きなこと	植物の栽培
嫌いなこと	乱暴な行為

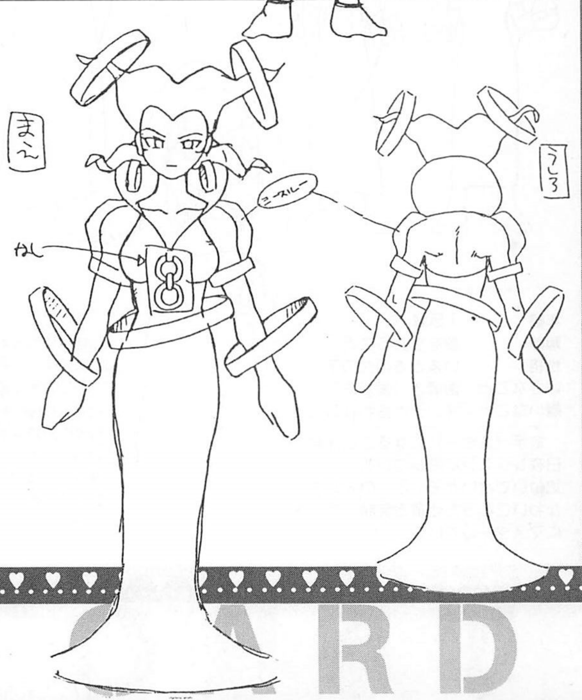
汚れのない純真な優しい心をもった天使。争いごとが嫌いな平和主義者で植物、動物等、自然を愛する。運動は苦手でとろいところがある。

元気のいい女性キャラが多いので、すごくおっとりした女の子を出そうと思ってデザインしました。このキャラ、2の時に出すつもりだったんですが、今回やっと登場させることができました。









年齢	1万歳
趣味	特になし
性格	冷酷無比
好きなこと	人を苦しめること
嫌いなこと	平和

腕、腰、頭等に時間や運命を操れる魔力をもった輪をもっている。タワーを操りマジカルランドを支配しようと企んでいる。自分に逆らうものは、誰であろうと容赦しない。

今までのボスキャラより圧倒的に強く見せたかったので、はじめは白目むきだしの怖い顔をしてました。

X Tarot Number WHEEL OF FORTUNE

ホイールオブフォーチュン（大ボス）

MAGICAL DROP3

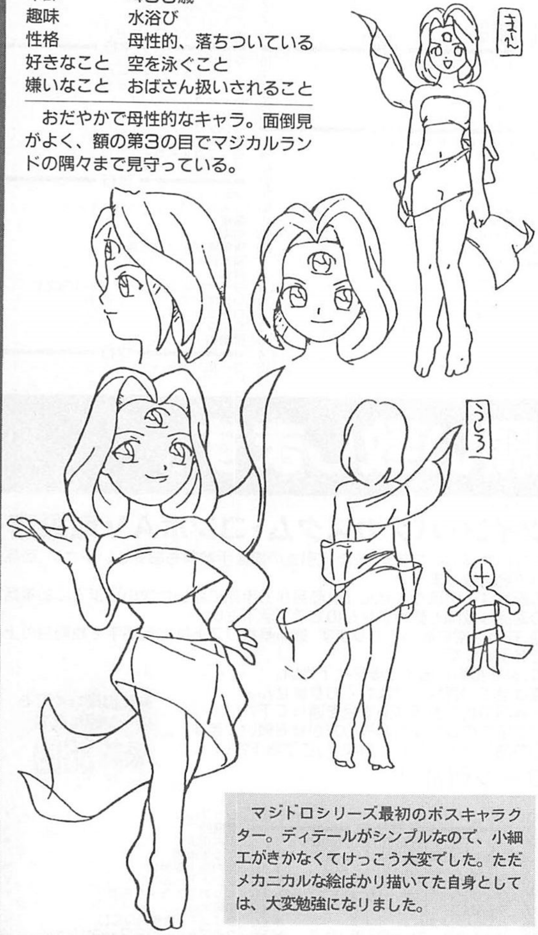
TAROT CARD

マジカルドロップⅢ

XXI Tarot Number THE WORLD
ワールド

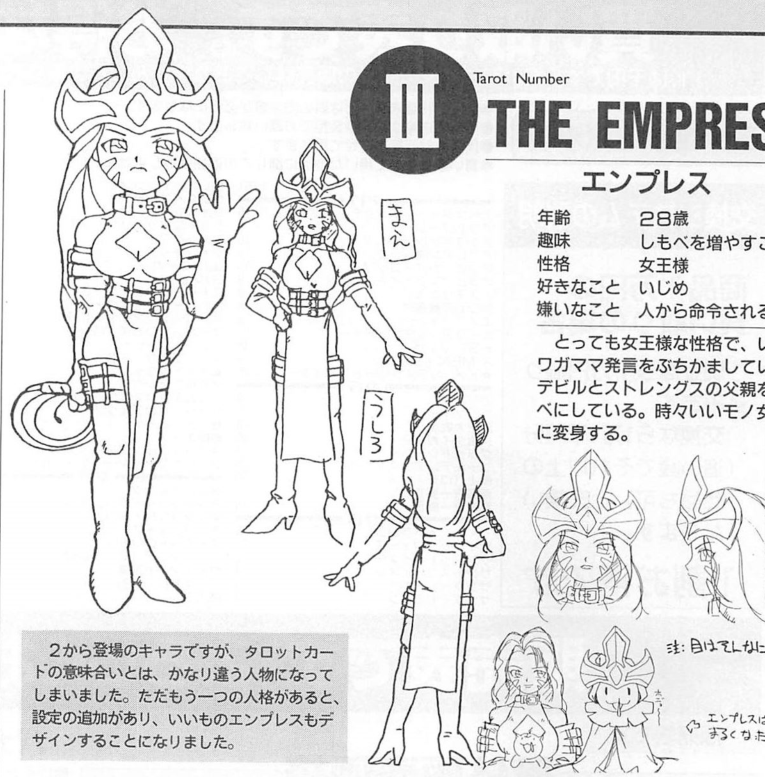
年齢	450歳
趣味	水浴び
性格	母性的、落ちついている
好きなこと	空を泳ぐこと
嫌いなこと	おばさん扱いされること

おだやかで母性的なキャラ。面倒見がよく、額の第3の目でマジカルランドの隅々まで見守っている。



マジドロシリーズ最初のボスキャラクター。ディテールがシンプルなので、小細工がきかなくてけっこう大変でした。ただメカニカルな絵ばかり描いてた自身としては、大変勉強になりました。

Ⅲ Tarot Number THE EMPRESS
エンプレス



年齢	28歳
趣味	しもべを増やすこと
性格	女王様
好きなこと	いじめ
嫌いなこと	人から命令されること

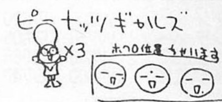
とっても女王様な性格で、いつもワガママ発言をぶちかましている。デビルとストレングスの父親をシモベにしている。時々いいモノ女王様に変身する。

2から登場のキャラですが、タロットカードの意味合いとは、かなり違う人物になってしまいました。ただもう一つの人格があると、設定の追加があり、いいものエンプレスもデザインすることになりました。

BLACKPIERROT
ブラックピエロ(隠しキャラ)

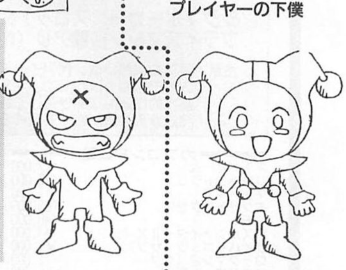
年齢	100歳
趣味	復讐
性格	いんけん
好きなこと	世界征服の夢を見ること
嫌いなこと	いじめられていた過去の悲惨な夢を見ること

各キャラの下でこき使われている(?)ピエロたちの無念の思いが作り上げたピエロ。凶悪な顔で迫力満点！周りで応援?しているピーナッツギャルズは謎のコーラス隊！



2に続いて今回も隠しキャラになりました。ピーナッツギャルズは、2でノーコンティニュークリアした時に、スタッフロールに登場したキャラクターなんですが、デザインは担当スタッフによるものです。

PIERROT
ピエロ
プレイヤーの下僕



買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合

○現金なら1万円振り込みます
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

1割お得です

（単位：千円）

ア行	
アベンジャーギャラクティックストム	15
アウトゾーン	4
アクウギャレット	16
アラビアンマジック	14
アンダーカバーコップス	13
アラビアンファイト（4P）	8
アステリクス	8
ウルトラ警備隊	8
エイトフォース	8
エイリアンVSプレデター	22
★ST-Vマザー	45
X-MEN（コナミ）	8
★XメンVSストリートファイター	75
カ行	
ガンバード	9
ガンネイル	5
海底大戦争	18
究極タイガー2	40
グリッドシーカー	7
ゴールデンアクスII（4P）	20
極上パロディウス	20
豪血寺一族II	10
豪血寺一族III	15
サ行	
サイレントドラゴン	6
サイキックフォース	25
サンセットライダーズ	16
サンドスコーピオン	4
サンダーゾーン	4
サンダードラゴン	3
サンダードラゴンII	15
サンダーフォックス	6
ジオストーム	10
ジョー&マックリターンズ	10
ジャドーフォーズ	6
ジャッキーチェン	15
JJスコーカーズ	7
G.Iジョー	18
ストリートファイターII	3
ストリートファイターII'	3
ストリートファイターII'T	4
スーパースラムズ（バンプレ）	15
ストームブレード	23
スノーブラザーズII	8
★スターグラディエーター（ケーブル付）	45
スカルファング	10
スラムダンクII（ケーブル付）	32
セクシーパロディウス	20
セーラームーン	15
戦国エース	9
ソニックウイングス	4
ソニックファイター（ケーブル付）	80
タ行	
ダブルウイング	9
ダンジョン&ドラゴンズ	20
ダンジョン&ドラゴンズ2	35
タンクフォース	12
ダイエットGOGO	4
ダンクマニア（ケーブル付き）	20
ダイナマイト刑事	60
ダンクドリーム95	10
達人王	5
大王	16
ツインイーグルII	20
ドラグーンマイト（キック線）	23
闘神伝II	25
首領蜂	26
闘姫伝承（エンジェルアイズ）	20
ナ行	
ナイトスラッシャー	18
ナックルバッシュ	9
ナムコクラシックI	7
ナムコクラシックII	28
ノストラダムス	5
ハ行	
バイオレントストーム	20
ハイパーデュエル	4
バッキーオヘア	12
バーチャコップ（サウンドBD付）	80
バッグン	10
★バブルメモリーズ	60
パズルボブルII	45
バブルシンフォニー	50
バイパーフェーズ1	25
ビーラップボーイ	6
ヒーデットバレル	8
ビマナ	4
ビッグファイト	9
フック	6
ファイナルファイト	3
ファイナルスターフォース	6
フィグゼイド	4
ファイヤーバレル	15
ブラッドブラザーズ	5
プレミアサッカー	5
プライムゴールEX	5
★ファイティングバイパーズ（ケーブル付）	80
★ヘブンズゲート	28
ポケットギャルDX	9
ボンバーマンワールド	10
マ行	
マッドシャーク	10
マーヴルスーパーヒーローズ	33
マーシャルチャンピオン	7
マッハブレイカーズ	27
マクロス	6
マジンガーZ	8
ミスティックウォーリアー	18
ムーンウォーカー	3
メタモルフィックフォース	22
ラ行	
ラビットヒーロー	15
ラストブロンクス（ハーキス付）	80
雷電	9
雷電II	28
★雷電ファイターズ	80
雷電DX	30
龍神	8
リーサルエンフォーサスII（PCB）	25
レジオネア	7
ロボコップII	4
ロックマン	4
64番街	8
ワ行	
ワールドラリー	10

販売表です。よろしくお願い致します。

販売表です

筐体販売価格

セガ	エアロシティー	(W660	D830	H1320)	¥40,000より
セガ	アストロシティー	(W750	D905	H1443)	¥120,000より
カプコン	Qグランダム25	(W800	D965	H1425)	¥55,000より
ジャレコ	ポニーマークIII25	(W600	D740	H1060)	¥35,000より

シグマポーカー、スロット台各種アリ
プライズマシン各種アリ（NEWスイートランド、ドリームキャッチャー等）

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。

来社出来なくてもローン組めます 最高36回

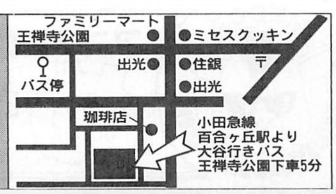
●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
F1ドリーム	¥7,000
ブラックドラゴン	¥16,000
マッドギア	¥7,000
エグゼドエグゼス	¥28,000
ニモ	¥40,000
パズルファイターIIX（ソフト）	¥4,000
サイバーボッツ（サブ）	¥7,000
ロックマン2（サブ）	¥12,000
サイドアームズ	¥15,000
パワードギア（サブ）	¥18,000
タイトーPCB	
チャイニーズヒーロー	¥13,000
飛翔鮫	¥3,000
パズニック	¥3,000
レイフォース	¥15,000
インベーダーDX	¥4,000
クイズ人生劇場（F2込）	¥3,000
ガンフロンティア（サブ）	¥23,000
クレオパトラフォーチューン（サブ）	¥3,000
カゲキ	¥3,000
ナムコPCB	
ギャプラス	¥12,000
ドルアーガの塔	¥33,000
ロンバーズ	¥25,000
ワースタ'92	¥4,000
ワースタ'93	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥5,000
バーニングフォース	¥18,000
アサルト（レバー付）	¥50,000
デンジャラスシード（ロム）	¥6,000
アイレムPCB	
ギャロップ	¥3,000
R-TYPEレオ	¥10,000
イメージファイト	¥7,000
ジャレコPCB	
銀河任侠伝	¥30,000
グラティア	¥29,000
テトリスプラス（サブ）	¥3,000
キララスター（サブ）	¥3,000
グラティア（サブ）	¥3,000
麻雀PCB	
セーラーウォーズ	¥4,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥5,000
スーパーリアル麻雀PVI	¥15,000
レモンエンジェル	¥8,000
麻雀ファンタジッククラブ	¥20,000
麻々しましょ	¥48,000
データーPCB	
マジカルドロップ	¥3,000
魔境戦士（レバー付）	¥30,000
マジカルドロップ+1	¥8,000
空牙	¥10,000
セットPCB	
（下記の基板2枚で¥4,000）	
（　　　　　3枚で¥5,000）	
マジカルドロップ・クイズ赤丸急上昇	
ワースタ93・ねらってちゅー	
もうじゃ・グラディア（サブ）	
クレオパトラフォーチュン（サブ）	
キララスター（サブ）・コラムス	
セガPCB	
アッポー	¥18,000
ロボレス2001	¥12,000
エンゼルキッス	¥18,000
フラワー	¥8,000
ダークエッジ	¥12,000
ドラゴンボールVRVS	¥3,000
コットン	¥12,000
ずんずん教の野望	¥5,000
テトリス	¥3,000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥5,000
イントロドンドン（カセット）	¥3,000
蒼穹紅蓮隊（カセット）	¥5,000
プリクラ大作戦（カセット）	¥4,000
バーチャファイター（基板）	¥4,000
ウイングウォー純正コンパネ	¥8,000
コナミPCB	
新入社員トオルくん	¥6,000
トライゴン	¥10,000
出たなツインビー	¥5,000
サンダークロス	¥25,000
A-JAX	¥30,000
グラディウスII	¥25,000
ダダンダーン	¥26,000
セクシーパロディウス（サブ）	¥8,000
大好キッス（サブ）	¥3,000
対戦とっかえだま（サブ）	¥18,000
ときメモ対戦パズルだま（サブ）	¥10,000
ゴルフィンググレイツ2（サブ、P付）	¥6,000
サッカースーパースターズ（サブ、ケーブル無）	¥8,000
スラムダンク2（サブ、ケーブル無）	¥12,000
ローラーゲームズ	¥15,000
その他PCB	
アラビアン	¥8,000
ラビオレプス	¥15,000
エクストリームダウンヒル	¥3,000
ファイヤートラップ	¥15,000
スターフォース	¥18,000
ブラックタッチ	¥8,000
Rシャーク	¥10,000
ウォーオブエアロ	¥8,000
仮面ライダーバトルレーサー	¥3,000
隠忍	¥18,000
パズリ	¥5,000
三刻志	¥12,000
がんばれギンくん	¥4,000
もうぢゃ	¥3,000
パズル番長	¥4,000
ねらってチュー	¥3,000
ロンロン	¥5,000
そこぬけ対戦ゲーム	¥8,000
プレイガールII	¥5,000
連珠貴族	¥8,000
五月陣戦	¥6,000
大牌砦	¥12,000
上海	¥4,000
五目並べ	¥8,000
究極のオセロ	¥10,000
バルキューブ	¥8,000
E雀ハイスクール（ソフト）	¥12,000
ギャルズパニック4遊	¥40,000
マクロスプラス	¥65,000
奉仕品	
（1万円以上お買い上げの方に限ります）	
（個数に制限は有りません。幾つでも可）	
ゴルフィングレイツ2（サブ・P無し）	¥300
対戦ぱずるだま（サブ）	¥300
ツインビーヤッホー（サブ）	¥300
沙羅曼蛇2（サブ）	¥500
バブルシンフォニー（サブ）	¥300
ハットトリックヒーロー95（サブ）	¥300
カイザーナックル（サブ）	¥300
究極タイガーII（サブ）	¥500
森口クイズ（サブ）	¥500
パズルボブル2（サブ）	¥800
アッカンベーダー（サブ）	¥1,000
クイズ地球防衛軍（サブ）	¥100
ワースタ90（ロム）	¥100
ワースタ89（ロム）	¥100
リッジレーサー（ロム）	¥2,000
アルペンレーサー（ロム）	¥3,000
ソニックザファイター（ロム）	¥5,000
ファイティングバイパーズ（ロム）	¥5,000
バーチャファイター2（ロム）	¥3,000
バイパーフェーズ1（サブ）	¥500
戦球（サブ）	¥2,000
エンゼルキッス（サブ）	¥500
スーチーパイ2（サブ）	¥500
ゲーム天国（サブ）	¥1,000
麻雀ハイパーリアクション（サブ）	¥300
リアル麻雀PIV（サブ）	¥500
でろーんでろでろ（サブ）	¥300
フリーキック	¥500
10ヤードファイト	¥2,000
ドリームサッカー	¥2,000
グランドストライカー	¥2,000
メインスタジアム	¥500
MVP	¥500
グレートスラッガー	¥300
グレートスラッガー94	¥500
ワースタ95	¥800
メジャータイトル	¥1,500
レッスルウォー	¥700
登龍門	¥800
ぷよぷよ	¥800
だるま道場	¥2,000
能力向上委員会	¥800
タントアール	¥800
マジカルエラーを探せ	¥800
中華大仙	¥1,500
クイズTV合衆国Q&Q	¥300
クイズF1 1.2フィニッシュ	¥300
クイズショバイショーバイ	¥300
チャンネルクエスチョン	¥500
所さんのまーまー雀	¥500
熱答クイズチャンピオン	¥800
クイズDNAの反乱	¥1,000
クイズ赤丸急上昇	¥2,000
クイズ島	¥1,200
ウイングウォー純正コンパネ	¥5,000
VF電源	¥3,000
コズモギャングザパズル	¥1,000

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
（有）サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

ヴァンパイアセイバー
ストリートファイターZERO3
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター
予約受付中！

カプコン

ストリートファイターEX PLUS	特価
ストリートファイターⅢ	特価
ストリートファイターEX	特価
ウォーザード	特価
X-MEN VSストリートファイター（ロム）	特価
クイズなないろドリームス（ロム）	特価
ストZERO2ALPHA（ロム）	特価
ストZERO2（ロム）	特価
スーパーパズルファイターⅡX（ロム）	5,000
D&Dシャドーオバーミスタラ（ロム）	特価
19XX（ロム）	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	特価
ストZERO（ロム）	3,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	5,000
サイバーボッツ（ロム）	特価
X-MEN（ロム）	7,000
パワードギア（ロム）	22,000
スーパーマッスルボマー（ロム）	10,000
ヴァンパイア（ロム）	3,000
エイリアンVSプレデター（ロム）	35,000
スーパーストⅡX（ロム）	4,000
スーパーストⅡ（ロム）	1,000
D&Dタワーオブドゥーム（ロム）	30,000
ブラックドラゴン	18,000
マジックソード	15,000
マッスルボマー	7,000
マッドギア	4,000
ラッシュ&クラッシュ	18,000
ロックマン	10,000
ロックマンザ・パワーバトル	8,000
ニモ	38,000
バース	18,000
USネイビー	15,000
1941	28,000
1942	8,000
1942（＊）	5,000
1943	8,000
エリア88	28,000
ガンスモーク	28,000
キャプテンコマンドー	15,000
クイズ&ドラゴンズ	6,000
クイズカプコンワールド	2,000
クイズカプコンワールド2	6,000
クイズ三国志	1,000
クイズ殿様の野望	1,000
クイズ殿様の野望2	7,000
サイドアーム	6,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	15,000
ストライダー飛竜	25,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡターボ	8,000

セガ

バーチャファイター3（筐体一式）	相談
バーチャファイター3（PCBH付）	相談
ダイナマイトベースボール（PCB）	特価
バーチャロン（P・H付）	相談
ファイティングバイパーズ（H付）	120,000
バーチャファイター2.1（H付）	65,000
バーチャファイター2（H付）	63,000
コラムス97	15,000
ぷよぷよSUN（ロム）	20,000
プリクラプリンセス大作戦（ロム）	5,000
蒼穹紅蓮隊（ロム）	18,000
ダイナマイト刑事（ロム）	特価
デカスリート（ロム）	特価
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	1,000
ばくばくアニマル（ロム）	1,000
ファイナルアーチ（ロム）	1,000
エジホン探偵事務所（ロム）	1,000
ペブルビーチの波涛（ロム）	5,000
サンドアール（ロム）	4,000
水滸演武（ロム）	3,000
バーチャファイターリミックス（ロム）	2,000
ファンキーヘッドボクサーズ（ロム）	4,000
バーチャファイターキッズ（ロム）	2,000
MVP	1,000
イチダントアール	5,000
ウォーリーを探せ（Pなし）	1,000
エイリアンシンドローム	18,000
カルテット2	25,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クラッチヒッター	2,000
グランドクロス	500
ゴールデンアックス	7,000
コラムス	3,000
コラムスⅡ	2,000
ベイルート	4,000
ペンゴ（＊）	7,000
モンスターランド	15,000
モンスターレア	5,000
ヤマト	10,000
ワンダーボーイ	12,000
チャンピオンベースボール	2,000
チャンピオンベースボール（＊）	1,000
ティップタップ（海外）	14,000
テディボーイブルース	22,000
テトリス	6,000
ドラゴンボールZ VRVS	8,000
バーニングライバル	10,000
パーフェクトビリヤード	3,000
バンクパニック	4,000
ぷよぷよ	3,000
ぷよぷよ通	10,000
フラッシュポイント	2,000
スタックコラムス	3,000
スペースポジション	2,000
忍	8,000

タイトー

G-DRIUS	予約受付中
まじかるでーと	特価
クレオパトラフォーチューン	特価
ファイターズインパクト	特価
レイストーム	特価
サイキックフォースEX	35,000
アルカノイドリターンズ	特価
パズルボブル3（サブ）	特価
ハットトリックヒーロー'95（サブ）	1,000
カイザーナックル（サブ）	1,000
パズルボブル2X（サブ）	5,000
パズルボブル2（サブ）	4,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（サブ）	1,000
エレベーターアクションリターンズ（サブ）	4,000
究極タイガーⅡ（サブ）	1,000
ダライアス外伝（サブ）	3,000
逆鱗弾（サブ）	3,000
クイズシアター（サブ）	1,000
Mr.Do！（許諾品）	8,000
WGP	8,000
アルペンスキー	43,000
ウォリアーブレード	25,000
ヴォルフィード	5,000
エレベーターアクション	10,000
女三四郎	30,000
黄金の城	35,000
スペースインベーダーDX	5,000
タイガーヘリ（＊）	4,000
大旋風	5,000
ダライアスⅡ	15,000
達人	8,000
中華大仙	4,000
ニンジャキッズ	5,000
ハットトリックヒーロー（サブ）	1,000
パニックロード	3,000
バブルボブル	20,000
バブルボブル（＊）	10,000
ファイナルブロー（サブ）	1,000
フェニックス	18,000
ヘビーユニット	5,000
メイズオブフロット	3,000
キックアンドラン	3,000
キックスタート	5,000
クイズクエスト	5,000
クイズ地球防衛軍	5,000
苦胃頭捕物帖（サブ）	1,000
グリッドシーカー	18,000
ジャングルキング	35,000
ジャングルキング（海外）	20,000
スーパークイックス	3,000
スーパーマン	4,000
スクランブルフォーメーション	28,000

NEO·GEO業務用

MV-1B	特価
MV-1A	特価
MV-1F	特価
マジカルドロップ3	特価
マネーアイドルエクスチェンジャー	特価
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	特価
ブレイカーズ	28,000
ティンクルスタースプライツ	特価
わくわく7	25,000
サムスピ天草降臨	25,000
風雲スーパータッグバトル	特価
ステークスウィナー2	特価
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
ニンジャマスターズ	12,000
神凰拳	10,000
龍虎の拳外伝	5,000
メタルスラッグ	15,000
マジカルドロップ2	35,000
リアルバウト餓狼伝説	特価
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
ステークスウィナー	10,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
得点王3	4,000
将棋の達人	特価
パルスター	8,000
超人学園ゴウカイザー	8,000
ザ・キングオブファイターズ'95	特価
天外魔境真伝	8,000
ワールドヒーローズパーフェクト	5,000
風雲黙示録	3,000
餓狼伝説3	2,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	10,000
クイズキングオブファイターズ	3,000
ギャラクシーファイト	3,000
パニックボンバー	3,000
パズルボブル	8,000
ファイトフィーバー	15,000
オペレーションラグナロク	8,000
パワースパイクⅡ	2,000
痛快GAN GAN行進曲	3,000
真サムライスピリッツ	2,000
ザ・キングオブファイターズ'94	4,000
ソニックウイングス2	7,000
ぐるりん	2,000
雀神伝説	8,000
トップハンター	5,000
ワールドヒーローズ2JET	2,000
得点王2	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	2,000
フライングパワーディスク	5,000

その他ほとんど在庫有り

ナムコ

鉄拳3	特価
子育てクイズマイエンジェル2	予約受付中
ダンシングアイ	80,000
子育てクイズマイエンジェル	28,000
ソウルエッジVerⅡ	特価
鉄拳2VerB	特価
F/A	15,000
Jリーグサッカーハシュート	2,000
アウトフォクシーズ	28,000
アサルト（P付）	45,000
ナックルヘッズ	14,000
ナムコクラシックVol.1	15,000

カプコン

Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

¥98,000〜



タイトー



カナリー ¥60,000〜

アイレム



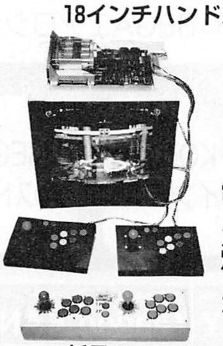
マドンナ ¥68,000〜

コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

セガ



エアロシティ ¥58,000〜

セガ



アストロシティ¥100,000〜

エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可

MVS-U4(基板付) ¥60,000〜

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のドライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

INTERNATIONAL

TSC カードデビュー!!

Orico

お支払いは、便利でお得なTSCカードで お申し込みはカンタン!! さらにポイントサービスが 付いているので豪華な商品がもれなく当たります。

とってもうれしい五大特典!!

初年度会費無料!!

来店せずに買い物が出来る!!

ポイントを集めて商品をゲット!!

1. 通常値引きよりさらに送料および代引手数料が無料になります。（ただし、筐体は除く）
2. 新品基板情報および中古価格リストを定期的に無料発行。
3. 会員さまのみバーゲン商品リスト無料発行。
4. ポイントサービス。TSCでのお買い上げ1,000円ごとに10ポイント。累積ポイントに応じて豪華商品がもれなく当たる。
5. サインレスで最高30万円までのお買い物ができる。
遠方の方には超うれしいニュース。
なんと来店せずにカードでお買い物ができる。

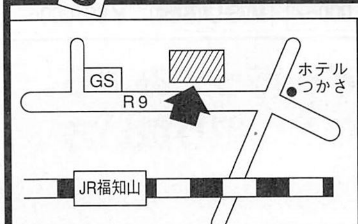


○内容が変更になる場合があります。

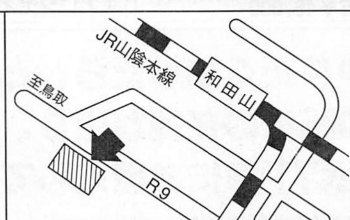
ポイントを集めてもらおう!! GOODプレゼント

ポイント	プレゼント
500P	○メーカー販促オリジナルテレホンカード
1,000P	○SEGAテスト基板ドットリくん 又は ○メーカー販促品ポスター（カレンダー・ポストカードetc.）
3,000P	○SEGAアストロ用三和製30øボタン1箱（50個） 又は ○VF用ジョイスティックレバー（5個）
5,000P	○TSCお買物券ガーンと2万円分（新品基板・筐体はのぞく）
7,000P	○ゲーメスト1年間無料購読権
8,500P	○高解像度対応25インチモニター
10,000P	○75ø景品払い出しパチスロスターバイキング（新品）1台 又は ○ゲーメスト当社広告欄登上権
20,000P	○ボードマスター 又は ○SEGAエアロシティ
30,000P	○スーパーベガ21 又は ○JALECOワンダーハンティングミニ（中古）景品1箱付
50,000P	○SEGAニューアストロシティ
70,000P	○CAPCOM Qグラングム25を2台対戦にして
90,000P	○KONAMIウインディ29
100,000P	○SEGAブラストシティ

TSC おすすめゲームコーナー よろしく!! PRODUCE BY Clarion KANSAI



キタムラAVIX福知山店
福知山市字篠尾小字沢1184
(0773) 24-4566



アミューズメントクラブ トントン
兵庫県朝来郡和田山町土田567
(0796) 75-2033

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥198,000(税抜)
☆通販価格に消費税と送料が
別途必要になります。

SEGA ブラストシティ

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥240,000(税込)

初回￥22,400 ￥22,400×11回
初回￥12,400 ￥12,400×23回
初回￥ 9,980 ￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ+バーチャファイター3 組込

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥980,000(税込)

初回￥92,200 ￥91,400×11回
初回￥51,400 ￥50,600×23回
初回￥36,960 ￥34,000×35回

SEGA ブラストシティ SNK リアルバウト餓狼SP 組込



通販価格￥410,000
(税込)

初回￥39,000 ￥38,200×11回
初回￥23,100 ￥21,100×23回
初回￥16,320 ￥14,200×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM CPSⅡ セット

通販価格￥475,000
(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO2 (カート)
シャドーオーバーミスタラ (カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X-MEN VS ストリートファイター (カート)

初回￥44,700 ￥44,300×11回
初回￥25,500 ￥24,500×23回
初回￥17,200 ￥16,500×35回

SEGA ブラストシティ(12ボタンパネル仕様) CAPCOM ストリートファイターⅢセット

通販価格￥490,000(税込)



初回￥46,100 ￥45,700×11回
初回￥25,700 ￥25,300×23回
初回￥18,480 ￥17,000×35回

KONAMI

ときメモおしえて your heart筐体



通販価格
￥680,000(税抜)

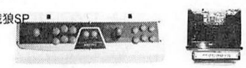
数量限定

☆通販価格に消費税と送料が
別途必要になります。

SNK リアルバウト餓狼SP ,ボードマスター セット

通販価格￥225,000(税込)

ボードマスター
リアルバウト餓狼SP
ハーネス



初回￥21,000 ￥21,000×11回
初回￥12,200 ￥11,600×23回
初回￥ 8,700 ￥ 7,800×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格￥510,000

初回￥47,600 ￥47,600×11回
初回￥27,500 ￥26,300×23回
初回￥19,020 ￥17,700×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット

通販価格￥275,000(税込)

ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO2 (カート)
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)
ヴァンパイアハンター (カート)
X-MEN vs
ストリートファイター (カート)
CPSⅡ用ハーネス

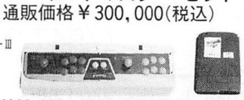


初回￥26,400 ￥25,600×11回
初回￥14,400 ￥14,200×23回
初回￥11,800 ￥ 9,500×35回

CAPCOM ストリートファイターⅢ ボードマスター セット

通販価格￥300,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターⅢ
ハーネス

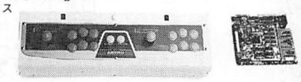


初回￥28,000 ￥28,000×11回
初回￥15,500 ￥15,500×23回
初回￥11,600 ￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

通販価格￥325,000(税込)

ボードマスター
ストリートファイターⅡ
ハーネス

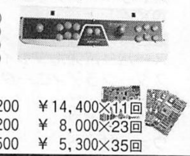


初回￥33,440 ￥32,800×11回
初回￥18,900 ￥16,700×23回
初回￥11,400 ￥11,300×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット

通販価格￥155,000(税込)

ボードマスター
GXマザー
沙羅曼蛇2 (ロム)
ときめきメモリアル対戦 (ロム)
セクシーパロディウス (ロム)
対戦ぱずる玉 (ロム)
ハーネス



初回￥15,200 ￥14,400×11回
初回￥ 8,200 ￥ 8,000×23回
初回￥ 8,500 ￥ 5,300×35回

NAMCO 鉄拳3 ☆発売中!値引き有り

CAPCOMヴァンパイアセイバー 予約受付開始!!まだ発売日価格は未定です。

☆予約・値引き額・発売日等はTELにて
お問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ストリートファイター3	値引き有り
バトルサーキット	値引き有り
ウォーザード	90,000
X-MENVSストリートファイター (カート)	75,000
ストZERO2 (カート)	10,000
ロックマン (新品)	45,000
闘神伝2	30,000
D&Dシャドー (カート)	58,000
D&Dカート	35,000
19XX (カート)	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ (カート)	35,000
スーパーパズルファイターⅡX (カート)	25,000
ストZERO (カート)	5,000
ヴァンパイア (カート)	3,000
ヴァンパイアハンター (カート)	10,000
X-MEN (カート)	10,000
パワードギア (カート)	30,000
CPSⅡマザーボード	25,000
トップシークレット	40,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア88 (海外)	25,000
ストⅡダッシュ	6,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

悪魔城ドラキュラ (海外)	50,000
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	68,000
沙羅曼蛇2	35,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	32,000
タートルズ スーパー亀忍者	8,000
セクシーパロディウス	45,000
対戦ぱずる玉	30,000
極上パロディウス	30,000
沙羅曼蛇2 (ロム)	5,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	予約受付中
ダンシングアイ	88,000
ソウルエッジ NEW Ver	58,000
鉄拳2 ver B	90,000
ゼビウス3D/G	40,000
クラシックコレクション2 (新品)	50,000
クラシックコレクション1	20,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000
グレートスラッガー94'	5,000

TAITO

アルカノイドリターンズ (新品)	値引き有り
レイストーム	98,000
ゲキリンダン (新品・ロム)	10,000
パズルボブル2 (ロム)	10,000
ダライアス外伝 (ロム)	20,000
エレベーターアクションリターンズ (ロム)	20,000
あっかんべえだー (ロム)	10,000
バブルシンフォニー (ロム)	8,000
カイザーナックル (ロム)	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー (白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー (カラー)	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
テトリス	5,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

バーチャロン (通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス (ジャマハーネス付)	200,000
デッドオアアライブ (ジャマハーネス付)	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3 (基板、新品)	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ (ジャマハーネス付)	150,000
バーチャーファイター2 (ジャマハーネス付)	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
デカストリート (ロム)	15,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	8,000
ぷよぷよ通	12,000
ゴールデンアックス	10,000

DECO

ダンクドリーム95 (新品)	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
アールタイプ	10,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

クイズセーラームーン	値引き有り
スーパースラムズ	42,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000

SNK

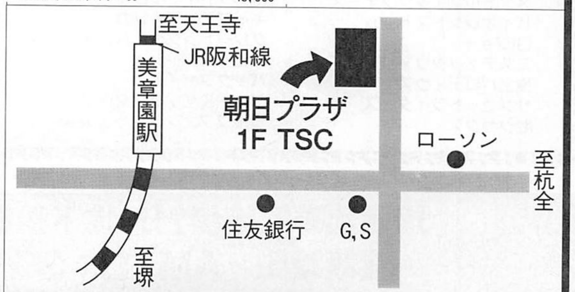
マジカルドロップ3 (新品)	92,000
リアルバウト餓狼伝説SP (新品)	113,000
キングオブファイター96'	45,000
MV-1A (新品)	48,000
MV-1F	20,000
A.S.O	15,000
キングオブファイター95'	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト (新品)	125,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000
豪血寺一族	10,000

その他

バイパーフェイズワンNEW,ver (ロム)	10,000
マリオブラザーズ	30,000
ヴィマナ	10,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ワールドラリー	20,000
忍者くん	8,000
ガンバード	18,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00~21:00

●お支払い方法●
●銀行振込 …… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス …… 商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店 (当)0464186
相互信用金庫本店 (普)0030322

翌日商品がおてもとに

LOTUS PRESS GAME WORLD

商品代金と商品の引き替えシステム

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

アーケード基板販売リスト

カプコン

ストリートファイターZERO2	¥38,000
ストリートファイターZERO	¥30,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥47,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ2	TEL
19XX	¥55,000
虹色町の奇跡	TEL
ヴァンパイアハンター	¥30,000
X-MEN	¥35,000
X-MENvsストリートファイター	TEL
スーパーマッスルボマー	¥28,000
ヴァンパイア	¥28,000
エイリアンVSプレデター	TEL
スーパーパズルファイター	¥39,000
ストZERO2アルファ	TEL
スーパーストII	¥28,000
闘神伝2	¥32,000
スターグラディエーター	¥68,000
ウォーザード	¥78,000
ストリートファイターIII	TEL
ストリートファイターEX	TEL
ストライダー飛竜	¥48,000
キングオブドラゴンズ	¥14,000
チキチキボーイズ	¥16,000
CPSIIカートリッジ	
・X-MENvsストリートファイター	TEL
・ストZERO2アルファ	TEL
・ストZERO2	¥15 000
・ストZERO	¥5,000
・スーパーパズルファイター	¥15,000
・ヴァンパイアハンター	¥8,000
・スーパーストIIX	¥3,000
・エイリアンVSプレデター	TEL
・虹色町の奇跡	TEL
・19XX	¥28,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	TEL
・マーヴルスーパーヒーローズ	¥27,000

バンプレスト

戦国エース	¥18,000
隠忍	¥28,000
マジンガーZ	¥18,000
SDガンダムサイコサラマンダー	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥4,000
ウルトラマン	¥2,000
マクロスプラス	¥65,000

彩京

戦国ブレード	¥38,000
戦国エース	¥18,000

ジャレコ

ゲーム天国	¥28,000
グラティア	¥28,000
湾岸戦争	¥28,000
スーチーパイII	¥28,000
・ゲーム天国	¥2,000
・湾岸戦争	¥2,000

データイースト

マジカルドロップ+1	¥12,000
マジカルドロップ	¥7,000
バルダーダッシュ	¥12,000
SRD	¥5,000
空手道	¥8,000
空牙	¥15,000
スーパーバーガータイム	¥8,000

コナミ

サラマンダ2	¥32,000
セクシーパロディウス	¥40,000
極上パロディウス	¥40,000
ツインビーヤッホー!	¥35,000
対戦ぱずるだま	¥35,000
ゴルフィンググレイツ(2P)	¥38,000
コントラ	¥15,000
バーサスネットサッカー	¥78,000
進め対戦ぱずるだま	¥8,000
ハイパーアスリート	¥58,000
小林寺への道	¥5,000
エスケープキッズ	¥15,000
ハードパンチャー	¥7,000
ダブルドリブル	¥2,000
エイリアンズ	¥15,000
パロディウスだ!	¥4,000
パンクショット	¥3,000
スラムダンク	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥5,000
GXソフト	
・セクシーパロディウス	¥15,000
・サラマンダ2	¥8,000
・ときメモぱずるだま	¥25,000
・極上パロディウス	¥10,000
・ツインビーヤッホー!	¥3,000
・対戦ぱずるだま	¥3,000
・ゴルフィンググレイツ2(P付)	¥15,000
・サッカースーパースターズ	¥8,000

セイブ

雷電	¥18,000
雷電II	¥45,000
雷電DX	¥50,000

東亜プラン

バツグン	¥23,000
アウトゾーン	¥9,000
達人	¥6,000
達人王	¥13,000
ヘルファイヤー	¥8,000
フーピー	¥5,000

ライジング

バトルガレッガ	¥45,000
疾風魔法大作戦	¥18,000
蒼穹紅蓮隊	¥72,000

ナムコ

ダンシングアイ	¥99,000
鉄拳2 Bバージョン	TEL
鉄拳2	TEL
パックマニア	¥15,000
コズモギャングビデオ	¥10,000
ナムコクラッシックVOL.1	¥19,000
ナムコクラッシックVOL.2	¥48,000
ソウルエッジ	¥50,000
ソウルエッジII	¥60,000
子育てクイズマイエンジェル	¥48,000
エメラルディア	¥2,000
ドラゴンスピリッツ	¥28,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ネビュラスレイ	¥19,000
熱闘!激闘!クイズ島	¥1,000
ギャラガ	¥4,000
鉄拳	TEL
ゼビウス3D/G	¥38,000
スーパーワースタ'95	¥2,000
グレートスラッガー94	¥1,000
アサルト(Pナシ)	¥38,000
ダンクマニア	¥28,000
ワルキューレの伝説	¥38,000

セガ

バーチャロン PCB	¥280,000
ラストブロンクス PCB	¥125,000
ファイティングバイパース	¥125,000
ソニックザファイター	¥125,000
バーチャファイター2	¥58,000
ダイナマイト刑事	¥85,000
デカスリート	¥85,000
ぷよぷよ通	¥9,000
ぷよぷよ	¥5,000
コラムス	¥4,000
スタックコラムス	¥3,000
ポトポト	¥3,000
登龍門	¥2,000
コラムスII	¥3,000
イチダントアール	¥3,000
テトリス	¥8,000
ウォーリーを探せ(Pナシ)	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,000
クラッチヒッター	¥1,000
MVP	¥1,000

テクモ

デッドオアアライブ	TEL
スーパーピンボールアクション	¥8,000

アイレム

R-TYPE	¥12,000
エアーデュエル	¥7,000
イメージファイト	¥7,000
メジャータイトル	¥5,000
メジャータイトルII	¥8,000
ボンバーマン	¥5,000

タイトー

究極タイガーII	¥58,000
パズルボブル2X	¥63,000
逆鱗弾	¥53,000
パズルボブル2	¥63,000
あっかんべーだー	¥58,000
エレベーターアクションリターンズ	¥58,000
クイズシアター	¥58,000
ハットトリックヒーロー95	¥58,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥58,000
カイザーナックル	¥58,000
ライトブリンガー	¥23,000
フェニックス	¥15,000
レイフォース	¥18,000
レイストーム	¥63,000
アラビアンマジック	¥23,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥28,000
グリッドシーカー	¥19,000
ドンドコドン	¥8,000
奇々怪界	¥10,000
ランディングファイト	¥18,000
大旋風	¥5,000
ヘビーユニット	¥7,000
ニンジャキッズ	¥8,000
サイキックフォース	¥38,000
サイキックフォースEX	¥43,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
人生劇場	¥5,000
ルナーク	¥10,000
キャメルトライ(Pナシ)	¥15,000
F3カートリッジ	
・パブルメモリーズ	¥15,000
・ダライアス外伝	¥5,000
・バブルシンフォニー	¥2,000
・ハットトリックヒーローズ'95	¥1,000
・クイズシアター	¥2,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥3,000
・あっかんべーだー	¥3,000
・パズルボブル2	¥3,000
・逆鱗弾	¥2,000
・パズルボブル2X	¥10,000
・究極タイガーII	¥2,000

クイズ

熱闘!激闘!クイズ島	¥1,000
アテナのハテナ	¥1,000
DNAの反乱	¥1,000
クイズ365	¥3,000
クイズ1.2フィニッシュ	¥2,000
ハテナの大冒険	¥1,000
殿様の野望2	¥4,000
クイズ学問のすすめ	¥1,000
クイズスクランブル	¥1,000
クイズ合衆国	¥1,000
熱答クイズチャンピオン	¥1,000

SNK

バトルフィールド(P付)	¥30,000
ゴールドメダリスト	¥2,000
チャンピオンベースボール	¥2,000
MVSカセット	
・リアルバウト餓狼スペシャル	¥48,000
・リアルバウト餓狼伝説	¥9,000
・サムライ天草降臨	¥20,000
・サムライ斬紅郎	¥6,000
・真サムライスピリッツ	¥4,000
・サムライスピリッツ	¥2,000
・ギャラクシーファイト	¥6,000
・ダンクドリーム	¥9,000
・パズルDE PON	¥8,000
・リーグボーリング	¥6,000
・パズルボブル	¥8,000
・ダブルドラゴン	¥14,000
・風雲黙示録	¥6,000
・ステータスウィナー	¥8,000
・パルスター	¥7,000
・キングオブファイターズ'94	¥4,000
・キングオブファイターズ'95	¥10,000
・キングオブファイターズ'96	¥20,000
・得点王2	¥2,000
・わくわく7	¥23,000

ビデオシステム

F1グランプリ	¥2,000
ソニックウイングス	¥8,000
スーパーバレーボール91	¥2,000

パズル

干支物語	¥3,000
ぷるるん	¥2,000
オーマイガァー	¥2,000
ガンディーラー	¥2,000
ドラゴンパンチ	¥3,000
ブリメーラ	¥2,000
スーパー上海	¥8,000
ぱづり	¥3,000
ななめでパズル	¥1,000

その他

パニックロード	¥2,000
キャノンダンサー	¥18,000
ギャルズパニックII	¥18,000
ジンジンジップ	¥13,000
ススメマイルスマイル	¥5,000
エクストリームダウンヒル	¥8,000
レッスルフェスト	¥1,000
サンダー&ライトニング	¥4,000
へべれけのぽぷ~ん	¥3,000
リングファイター	¥1,000
カベール(Pナシ)	¥3,000
特殊部隊UAG	¥15,000
ダブルドリブル	¥3,000

花札

恋こいしましょ	¥18,000
華をやらねば	¥3,000
華弥生	¥1,000
舞妖花	¥1,000
姫四季郎	¥2,000

将棋

名人戦	¥7,000
五月戦	¥8,000

麻雀

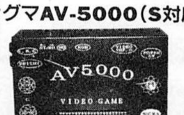
麻雀ファンクラブ	¥1,000
麻雀やるなら	¥1,000
麻雀宣言	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
麻雀世界の神秘	¥45,000
スーパーリアル/麻雀PVI	¥18,000
ファイナルロマンス	¥3,000
実験ラブストーリー	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
リアル麻雀 牌牌	¥1,000
とってもE雀	¥2,000
ごっつええ感じ	¥1,000
鹿鳴館	¥1,000
ポン珍かん	¥2,000
恋のマジックポーション	¥1,000
ミラージュ	¥3,000
実録まる恥麻雀	¥4,000
スーチーパイスペシャル	¥2,000
雀師	¥1,000
ウルトラまる秘麻雀	¥5,000
個人教授	¥1,000
クリスタルギャル	¥1,000
サーキットの女豹	¥1,000
パチンコ物語	¥2,000
カメラ小僧	¥3,000
ズームイン	¥1,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥1,000
ハイパーリアクション	¥7,000
セーラーウォーズ	¥17,000

KIC PANA TWIN(S対応)



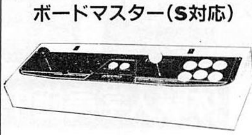
本体……………………38,000円
RGBケーブル………3,000円

シグマAV-5000(S対応)



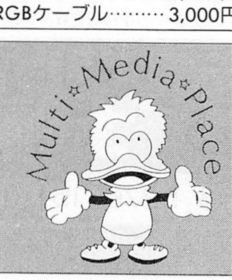
AV-5000…………26,000円
Σ-8000ターボ……15,800円

ボードマスター(S対応)



本体……………………48,000円

■この他基板は豊富に用意してあります。
■価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

(株)ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

求人倍増！就職抜群！生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科

特別5月生
入学願書
受付中

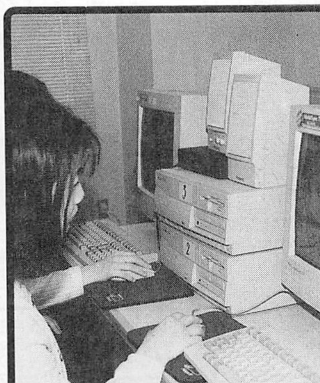
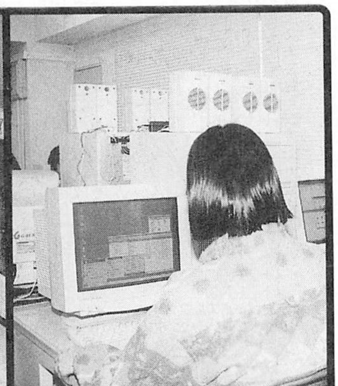

このイラストは、神田くんの作品です。

●特別5月生の募集人員は若干名となっていますので、お早めにお申し込みください。なお、5月10日開催の体験入学は、平成9年度入学（特別5月生）に間に合う最後のチャンスとなります。ご検討の上、参加してみてください。

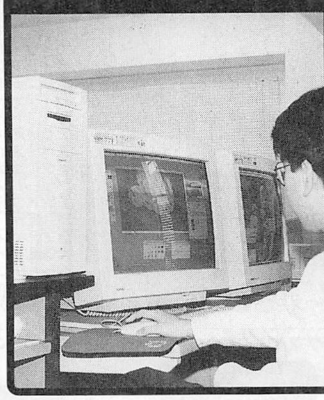
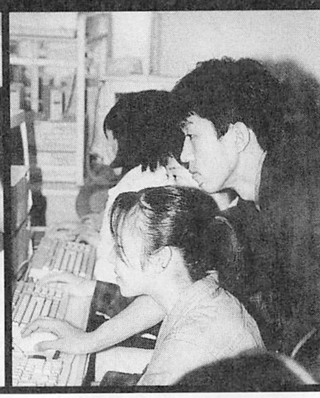


現場でやっていることを、授業で学ぶ！

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。いまは制作チームを組んでシューティングゲームやRPG、3Dアニメーションなどの制作実習に取り組んでいます。
（コンピューターゲーム科・神田 毅）

PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!

学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 日程：5月10日・土／6月14日・土／7月12日・土 以下、毎月第2土曜日の予定
参加のお申し込みは、ハガキに住所・氏名・年令・電話・学年（職業）・学科名を明記し、下記へ。

特別5月生・各科願書受付中！
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員　財団法人・日本視聴覚教育協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511（代）

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名（○月号）を明記、切手250円分同封で請求。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座
- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座
- ■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院
- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームアーティスト養成講座
- ■ゲーム企画・シナリオライター養成講座

(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

さあ5月だ！みんなガンガン基板を買おう！？

初心者大歓迎、もちろん濃いーっマニアにもGOODなお店だよー！

コントロールBOX全機種取り扱っていますので初心者にはナイスです。 アーケード基板を始めようと思っている人には親切にお教えいたします

アーケード基板新作予約何でもOK！



ゲーセンの台(筐体)もあつかってます。 おすすめ！ポニー25インチ ￥35,000

基板の買取もガンガンやってます。まずはお電話ください。

在庫リストサービス！ 下記以外にも色々あります。(新入荷台) ぜひ請求して下さい。郵便・FAXいたします。

セガサターン・プレステソフトの中古も取り扱っています。アニメ・ゲーム等関連グッズの売ります・買いますコーナーもやっていますのでぜひお問い合わせください。

カプコン

ストZERO3	予約受付中
ヴァンパイアセイヴァー	TEL
バトルサーキット	TEL
ストⅢ	TEL
ストEX	TEL
ストEXプラス	TEL
ウォーザード	TEL
ストZERO2	TEL
ストZERO2α	TEL
クイズなないろドリームス	TEL
１９XX	TEL
X-MEN vsストリートファイター	TEL
マーヴルスーパーヒーローズ	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
D&Dタワーオブドゥーム	TEL
X-MEN	TEL
ヴァンパイア	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
スパⅡX	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
クイズ殿様の野望	2,000
トップシークレット	15,000
カプコンベースボール	1,000
USネイビー	14,000
ワンダー3	40,000
ストライダー飛竜	35,000
ぷにっきいず	5,000
バース	18,000
ストⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	7,000
ストⅡ'ターボ	8,000
クイズ殿様の野望2	4,000
ラッシュ&クラッシュ	15,000
キャプテンコマンドー	18,000
虎への道	6,000
戦場の狼	8,000
キャデラックス	18,000
１９４３	12,000
マジックソード	20,000
魔界村	15,000

コナミ

グラディウスⅡ	20,000
グラディウスⅢ	25,000
ガイアポリス	20,000
ゼクセクス	25,000
ツインビーヤッホー（サブ）	2,000
メガゾーン	8,000
ヘクシオン	3,000
ローラーゲームズ	8,000
エイリアンズ	20,000
パロディウスだ	5,000
サプライズアタック	4,000
クライムファイターズ2	8,000
バイオレントストーム	28,000
TMNT	6,000
ファイナライザー	8,000

ナムコ

鉄拳3	TEL
子育てマイエンジェル2	TEL
子育てマイエンジェル	TEL
ダンシングアイ	TEL
鉄拳2ver β	48,000
ソウルエッジ	40,000
ソウルエッジⅡ	50,000
マッピー	8,000
ナックルヘッズ	8,000
ニューマンアスレチック	8,000
エメラルディア	3,000
バラデューク	15,000
ディグダグ	8,000
ゼビウス	6,000
ドラゴンバスター	18,000
モトス	28,000
ネビュラスレイ	14,000
フォゾン	48,000
イシターの復活	68,000
パックランド（H付）	25,000
タンクフォース	18,000
マッハブレイカーズ	33,000

セガ

バーチャファイター3	TEL
バーチャファイター2	TEL
ラストブロンクス	TEL
ファイティングバイパーズ	TEL
バーチャロン	TEL
ぷよぷよ通	TEL
オーライル	8,000
フラッシュポイント	3,000
モンスターレア	7,000
D.Dクルー	6,000
シンドバットミステリー	32,000
サンダーフォースAC	10,000
ワンダーボーイ	10,000
コラムス	2,000
コラムスⅡ	2,000
ポトポト	2,000
タントアール	2,000
クラッチヒッター	2,000
テトリス	6,000
どっとりくん	1,000
カルテット	15,000
ソニックザファイターズ(ロム)	5,000
ブロクシード	4,000

タイトー

Gダライアス	予約受付中
F-3マザー（ロム4本セット）	60,000
サイキックフォース	45,000
レイストーム	58,000
メタルブラック	28,000
レインボーアイランド	20,000
ライトブリンガー	28,000
奇々怪界	8,000
スーパーマン	8,000
サイレントドラゴン	10,000
サンダーフォックス	10,000
地獄めぐり	6,000
グリッドシーカー	18,000
ニンジャキッズ	3,000
ナックルジョー	4,000
ハレーズコメット	13,000
ダイナマイトリーグ	2,000
ブレートソードマン	15,000
スカイデストロイヤー	25,000

アイレム

R-TYPE	15,000
R-TYPEⅡ	12,000
R-TYPE LEO	12,000
エアデュエル	10,000
X-マルチプライ	13,000
クイズF-11.2.フィニッシュ	2,000
10ヤードファイト	2,000
ガンホーキ	8,000
スパルタンX	8,000
ロードランナーⅣ	15,000
海底大戦争	28,000
ジオストーム	18,000
メジャータイトル2	6,000
ぐっすんおよよ	4,000
四川省	2,000
迷宮島	5,000

データイースト

デスブレイド	6,000
マジカルドロップ＋1	6,000
ダイエットGo Go	6,000
タンブルポップ	6,000
ウルフファング	18,000
バルダーダッシュ	12,000
ファイターズヒストリー	2,000
ダークシール2	10,000
SRD	15,000
ラストミッション	18,000
ジェネシス	25,000

ジャレコ

ブランニュースターズ	TEL
メガシステム32マザー	TEL
ぶたさん	TEL
プラスアルファ	TEL
天聖龍	TEL

東亜プラン

V-V	8,000
フィグゼイト	8,000
ドギューン	8,000
バツグン	18,000

SNK

アテナ	18,000
サイコソルジャー	75,000
ヴァンガード	15,000
ASO	15,000
航空騎兵物語	7,000
原始島	7,000
ネクストスペース	12,000
ゴールドメダリスト	3,000
タンク（自作P付）	28,000
スカイソルジャー	12,000
怒号層圏（無）	18,000

テクモ

デッドオアアライブ	TEL
闘姫伝承	TEL
雷牙	7,000
忍者龍剣伝	12,000
クイズスクランブル	1,500
Vゴールサッカー	8,000
ワールドカップ'94	4,000
クイズDNA	1,500
ジンジンジップ	8,000
ラブリーカード	4,000
ガンディーラー	2,000
レッスルマニア	12,000
ピンボールアクション	4,000
がんばれギンくん	8,000
サボテンボンバーズ	7,000
雷電	15,000
雷龍	10,000
シルクワーム	7,000
ジェミニウイング	12,000
闘神ブレイザーズ	12,000
スターフォース	18,000

その他

怒首領蜂	TEL
ソルディバイド	TEL
雷電ファイターズ	TEL
ソニックウイングスリミテッド	TEL
ドラゴンボールZ	8,000
SDガンダムサイコサラマンダー	3,000
戦国エース	16,000
ガンバード	16,000
シャドーフォース	12,000
西遊降魔録	3,000
レッスルフェスト	2,000
サンダー&ライトニング	3,000
連珠貴族	5,000
ブロックカーニバル	3,000
スーパーバレーボール	2,000
ソニックウイングス	8,000
F-1グランプリ	2,000
F-1グランプリⅡ	3,000
スーパーフォーミュラ	2,000
ななめでまじっく	2,000
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	18,000
首領蜂	38,000
砦	2,000
アラビアン	14,000
マリオブラザーズ	20,000
ハイパーデュエル	12,000
アテナのハテナ	2,000
ファニーマウス	10,000
ブレイジングトルネード	12,000
スカイランサー	8,000
上海	8,000
上海Ⅱ	15,000
スーパー上海	8,000
ガルフストーム	4,000
アクロバットミッション	7,000
忍者くん阿修羅の章	18,000
大江戸ファイト（血）	20,000

MVS

在庫色々あります。TELにてお問合せください。

ST-V

在庫色々あります。TELにてお問合せください。

麻雀

スーパーリアル麻雀PⅡ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	8,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	8,000
スーパーリアル麻雀PV	10,000
アイドル麻雀放送局	1,000
華をやらねば	3,000
華五光	45,000
キャンパスハンティング	1,000
フライデー	1,000
麻雀女学園	8,000
ねらえトップスター	1,000
麻雀大予言	1,000
麻雀夏物語	1,000

ゲームショップ

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295

FAX＆るす電：052-262-2373

〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2Ｆ

営業時間 お店……11：00AM～7：30PM 通販TEL…10：00AM～10：00PM

毎週水曜日は定休日です

NICOS ニコスカードがご利用できます

全国通信販売＆お店



アーケードのことなら全てミルキーウェイでそろいます！

（本当か～！？でもいっしょうけんめいやります。）

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)か現金書留です。
- ●コントロールBOX、筐体、自作用ゲームパーツ等、各種取り扱っています(分からないことは何でも聞いて下さい。親切丁寧にお答えします)。
- ●入荷待ち予約も受け付けています。探している基板がすぐに見つからないという方、お電話下さい。
- ●ハーネスだけの注文もＯＫ！(大型筐体の基板もアナログジョイスティック付でハーネス作れます。

「今月のはみ出しコーナー」（担当・ビーマックス）

えっなぜネームが「ビーマックス」かって？それは私がカラオケのビーマックスが大好きだからです。ダムとかでは曲が入っていないんです。アイアンメイデンのブローラーとかラットのラウンドアンドラウンドとか、デフパレードのフォトグラフとかが…。そう私はかつてヘビーメタルマニアだったのだ。ではまた来月！

筐体・基板・各種パーツ オール激安！

中古良品勢揃い！
買って安心、大満足間違いなし！

買取もガンガンやっています！　テレビゲーム筐体続々入荷！　在庫2,000以上！

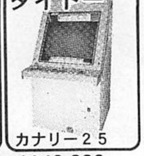
超お買得


ジャレコ　ポニー18　¥18,000


ナムコ　コンソレット18　¥20,000


セガ　シティー18　¥30,000


SNK　キャンディ26　¥40,000


タイトー　カナリー２５　¥40,000


SNK　キャンディー18　¥35,000


カプコン　ステイタス18　¥35,000


セガ　エアロシティ　¥60,000


セガ　アストロシティ　¥120,000


SNK　MVS U4/25　¥80,000

在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム

R－TYPE	15,000
R－TYPE LEO	13,000
エア デュエル	12,000
サンダーブラスター	15,000
ドラゴンブリード	15,000
フック	8,000
ボンバーマン	18,000
ボンバーマンワールド	25,000
メジャータイトル２	5,000
海底大戦争	28,000
最後の忍道	28,000
四川省Ⅱ	3,000
大工の源さん	5,000

アトラス

オーマイガー	3,000
ななめでマジック	3,000
豪血寺一族	4,000
豪血寺一族２	8,000
豪血寺外伝 最強伝説	26,000
首領蜂	35,000

カプコン｜CPS-Ⅱ SUB

１９XX	35,000
D＆D	28,000
D＆D ２	45,000
X-MEN	12,000
X－MEN VS STF	98,000
ヴァンパイア	5,000
ヴァンパイアハンター	12,000
エイリアンＶＳプレデター	28,000
サイバーボッツ	25,000
スーパーストⅡ	3,000
スーパーストⅡX	4,000
スーパーマッスルボマー	8,000
ストZERO	5,000
ストZERO２	15,000
ストZERO２アルファ	48,000
パズルファイターⅡX	28,000
パワードギア	20,000
マーヴルＳヒーローズ	25,000
マッスルボマーDuo	10,000
ロックマン２	48,000
虹色町の奇跡	58,000

カプコン

1942	7,000
1943	15,000
１９４３改	12,000
F－1ドリーム	3,000
US ネイビー	15,000
アンダーカバーコップス	24,000
ウォーザード（PCB）	68,000
キャプテンコマンドー	15,000
サイドアームズ	13,000
スターグラディエイター	50,000
ストⅡ	25,000
ストⅡ’	4,000
ストⅡ’ターボ	5,000
ストアルファ２（海外）	68,000
ストムービー	35,000
ソンソン	18,000
バース	15,000
ファイナルファイト	13,000
ブロックブロック	6,000
ロックマン	23,000
虎への道	12,000
戦場の狼（C）	12,000
戦場の狼Ⅱ	22,000
大魔界村	25,000
天地を喰らう２	15,000
闘神伝２	28,000
魔界村	15,000

コナミ

THE ハスラー	4,000
ガイアポリス	18,000
クォース	3,000
グラディウスⅢ	30,000
ゴルフィンググレイツ	12,000
ゴルフィンググレイツ２	28,000
サッカースーパースターズ	48,000
スラムダンク	28,000
スラムダンク２	58,000
セクシーパロディウス	35,000
だい好キッス	45,000
ツインビーヤッホー	30,000
ときメモ対戦ぱずるだま	68,000
ハイパーアスリート	48,000
ハイパーオリンピック	15,000
パロディウスだ	8,000
プレミアサッカー	5,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
究極戦隊ダダンダーン	38,000
極上パロディウス	25,000
沙羅曼蛇	35,000
沙羅曼蛇２	35,000
出たな！！ツインビー	5,000
進め対戦ぱずるだま	45,000
対戦ぱずるだま	28,000

ジャレコ｜メガシステム SUB

P－47ACES	5,000
エンジェルキッス	5,000
グラティア（新品）	28,000
ゲーム天国	10,000
スーチーパイ２	6,000
テトリスプラス	10,000
流星雀士キララスター	8,000
湾岸戦争	6,000

ジャレコ

P－47	18,000
サイバトラー	8,000
ビックストライカー	3,000
ぶたさん	28,000

セイブ開発

セイブカップサッカー	8,000
ダイナマイトデューク	12,000
バイパーフェイズワン	38,000
戦球	45,000
雷電	10,000
雷電DX	43,000
雷電Ⅱ	30,000

セガ｜ST-V SUB

イントロドンドン	15,000
ゴールデンAXEデュエル	3,000
サンドアール	8,000
ダイナマイト刑事	45,000
デカスリート	35,000
バーチャ キッズ	2,000
バーチャ リミックス	2,000
ぱくぱくアニマル	2,000
ファイナルアーチ	8,000
ファンキーヘッドボクサー	8,000
プリクラ大作戦	28,000
プロ麻雀 極スペシャル	23,000
ペブルビーチ	8,000
紫炎龍（新品）	58,000
上海万里の長城	20,000
水滸演武	3,000
蒼穹紅蓮隊	48,000

セガ

D・Dクルー	4,000
Jリーグ１９９４	5,000
M．V．P	1,000
イチダントアール	6,000
クラッチヒッター	3,000
コラムス	5,000
コラムス２	3,000
シャドーダンサー	8,000
スタック・コラムス	4,000
ずんずん教の野望	12,000
ソニックブーム	5,000
ダークエッジ	18,000
タントアール	3,000
チャンピオンベースボール	3,000
テトリス	5,000
ドラゴンボールZVRVS	10,000
バーチャファイター２．１	98,000
バーニングライバル	8,000
ファイティングバイパーズ	108,000
ファンタジーゾーン	18,000
ぷよぷよ	5,000
ぷよぷよ通	8,000
フラッシュポイント	3,000
フリッキー	5,000
ブロックアウト	3,000
ブロックシード	3,000
ペンゴ（C）	23,000
ボトボト	3,000
モンスターレア	12,000
ライオットシティー	15,000
登龍門	5,000

タイトー｜F-3 SUB

あっかんべーだ	5,000
エレベーターアクションR	8,000
カイザーナックル	4,000
ダライアス外伝	20,000
パズルボブル２	10,000
パズルボブル２X	15,000
パズルボブル３	38,000
ハットトリック’９５	3,000
バブルシンフォニー	5,000
バブルメモリーズ	15,000
逆鱗弾	10,000
究極タイガー２	12,000

タイトー

NBA JAM	18,000
NZランドストーリー	10,000
アルカノイド（P付）	5,000
エレベーターアクション	30,000
キックアンドラン	2,000
クライムシティー	5,000
サイキックフォースEX	48,000
スペースインベーダーDX	5,000
チャンピオンレスラー	3,000
トップランキングスターズ	8,000
ハットトリック’９３	5,000
バブルボブル	25,000
ファイターズインパクトA	58,000
ヘビーユニット	3,000
ルナーク	5,000
レイストーム	78,000
レイフォース	38,000
レゾン	3,000
ワードナの森	10,000
火激	3,000
奇々怪界	35,000
究極タイガー	8,000
忍者君 魔城の冒険	10,000

テクモ

Vゴールサッカー	6,000
がんばれギンくん	15,000
サンダードラゴン	6,000
ストライクガンナー	5,000
でろ～んでろでろ	20,000
ファイナルスターフォース	12,000
リムロッキンバスケット	3,000
ワールドカップ’９０	3,000
ワールドカップ’９４	5,000
闘姫伝承	38,000
雷牙	10,000

ナムコ

F／A	12,000
KLAX	2,000
アウトフォクシーズ	28,000
エメラルディア	3,000
ギャラガ（C）	5,000
ギャラクシアン（C）	10,000
グレートスラッガー９４	5,000
コズモギャングザパズル	5,000
コズモギャングザビデオ	10,000
スプラッターハウス	23,000
ゼビウス	35,000
ゼビウス 3D/G	48,000
ソウルエッジ Ver.2	45,000
タンクフォース	8,000
ダンシングアイ	68,000
ティンクルピット	6,000
トイポップ	58,000
ドラゴンスピリット	48,000
ドラゴンバスター	48,000
ナムコクラシックVol．1	28,000
ナムコクラシックVol．2	38,000
ニューマンアスレチック	12,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマン（C）	12,000
バラデューク	38,000
プライムゴールEX	18,000
マッハブレーカーズ	18,000
マッピー	45,000
リブルラブル	68,000
ワールドコート	15,000
ワールドスタジアム’９３	6,000
ワールドスタジアム’９５	12,000
ワルキューレの伝説	60,000
鉄拳２ Ver．β	78,000
鉄拳３	268,000
妖怪道中記	18,000

バンプレスト

SD サイコサラマンダー	3,000
SD ネオバトリング	4,000
アクウギャレット	35,000
ウルトラマン倶楽部	5,000
ゴジラ	8,000
スーパースラムス	15,000
ドラゴンボールZ	12,000
ドラゴンボールZ２	15,000
マクロス	8,000
マクロス２	10,000
マクロスプラス	68,000
マジンガーZ	18,000
機動戦士ガンダム	3,000
銃弾嵐	28,000
美少女戦士セーラームーン	35,000

ビデオシステム

F－1グランプリ	2,000
F－1グランプリⅡ	2,000
Sウィングスリミテッド	98,000
スーパーバレー’９１	3,000
スーパーフォーミュラ	3,000
ソニックウイングス	8,000
ハットリス	3,000
ラビオレプス	8,000

東亜プラン

V．ファイブ	12,000
お天気パラダイス	15,000
タツジン	5,000
テキパキ	15,000
ドギューン	10,000
バツグン	32,000
フーピー	4,000
達人王	15,000

ネオジオ

K．O．F’９４	3,000
K．O．F’９５	10,000
K．O．F’９６	20,000
ギャラクシーファイト	3,000
サムスピ斬紅郎無双剣	5,000
サムライ天草降臨	38,000
ステークスウィナー	10,000
ステークスウィナー２	38,000
ソニックウイングス２	12,000
ソニックウイングス３	22,000
パズルボブル	15,000
パルスター	12,000
パワースパイクス２	5,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
フライングパワーディスク	5,000
マジカルドロップ２	18,000
ラストリゾート	5,000
リアルバウト餓狼伝説	12,000
リアルバウト餓狼伝説S	48,000
ワーヒーパーフェクト	5,000
わくわく７	38,000
作戦名ラグナロク	6,000
将棋の達人	10,000
神凰拳	15,000
痛快ガンガン行進曲	5,000
得点王－炎のリベロー	28,000
得点王３	10,000
忍者マスターズ	12,000
風雲スーパータッグバトル	38,000
龍虎の拳外伝	5,000

クイズ

SHOW BYショーバイ	4,000
カプコンワールド２	5,000
クイズ＆ドラゴンズ	5,000
クイズ殿様の野望２	5,000
子育てクイズ	68,000
熱答クイズチャンピオン	5,000
熱闘！激闘！クイズ島	3,000
能力向上委員会	5,000

マージャン

スーチーパイスペシャル	12,000
スーパーマル禁版	13,000
スーパーリアル花札	23,000
スーパーリアル麻雀P-II	5,000
スーパーリアル麻雀P-III	10,000
スーパーリアル麻雀P-IV	12,000
スーパーリアル麻雀P-V	18,000
スーパーリアル麻雀P-VI	23,000
セーラーウォーズ	15,000
ファイナルロマンス	12,000
ファイナルロマンス２	18,000
ファイナルロマンスR	58,000
プリティーセーラー１８禁	18,000
着せかえ麻雀	40,000
同級生スペシャル	23,000
麻雀ハイパーリアクション	18,000
麻雀レモンエンジェル	15,000
麻雀極	15,000
麻雀同級生	18,000

その他

１０００マイルラリー	10,000
PANG3	20,000
STRAHL	15,000
XXミッション	5,000
アースジョーカー	5,000
アクロバットミッション	5,000
オセロダービー	15,000
ガンバード	18,000
ギャルズパニック４遊	48,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	38,000
グランドクロス	6,000
コンバットライブス	2,000
スーパーオセロ	3,000
スーパー上海	12,000
スカルファング	42,000
ススメマイルスマイル	23,000
ストライカーズ１９４５	58,000
ダイエットGOGO	5,000
タスクフォースハリアー	5,000
ダブルウイング	8,000
ダブルドラゴン	15,000
ダブルドラゴン２	5,000
ダブルドラゴン３	8,000
だるま道場	5,000
ダンガー	5,000
チャイナタウン	15,000
テラフォース	8,000
ドリフトアウト’９４	15,000
ドンデンラバー	38,000
パズルはいりませんか	3,000
ハチャメチャファイター	10,000
バトルガレッガ	45,000
へべれけのぽぷーん	4,000
ボンピングワールド	18,000
マジカルエラーを探せ	4,000
ムーンクレスタ（C）	8,000
もうじゃ	25,000
ランパート	8,000
レッスルフェスト	3,000
ローラーゲームズ	3,000
ワールドラリー	5,000
逆転パズル番長	12,000
究極のオセロ	5,000
五月陣戦	8,000
五月陣戦２	15,000
鮫・鮫・鮫	8,000
疾風魔法大作戦	18,000
上海	5,000
上海 Ⅱ	20,000
上海 Ⅲ	10,000
戦国エース	15,000
戦国ブレード	58,000
大江戸ファイト	18,000
大牌砦	18,000
熱血高校ドッチボール	12,000
牌砦	4,000
牌砦Ⅱ	5,000
牌砦Ⅱ 仇討外伝	6,000
爆裂クラッシュレース	18,000
飛翔鮫	8,000
琉球	5,000
連珠貴族	12,000

マザーボード

CPS－Ⅱ マザーボード	15,000
F－3 マザーボード	45,000
MV－1 B	38,000
MV－1 FZ ハードキット	23,000
ST－V マザーボード	48,000
メガシステムマザーボード	40,000

お支払い方法

- お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- 入金確認後、即日発送致します。　※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

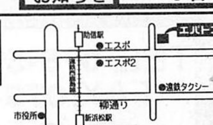
注意事項

- お申し込み日より７日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- １８才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

連休のお知らせ　５月１日～５日

●ご注文ご予約は ☎053-466-7333　FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン
〒430 静岡県浜松市新津町301-1
TEL053(466)7333(代)
FAX053(466)7334

大・増・刷・出・来・た・よ・！

さくらがんばる！

第①巻

中平正彦

定価550円（税込み）

絶賛発売中



ストリートファイターZERO



第①～②巻（完結）

中平正彦

闘いを超えた「真」の闘いが、

ここにある！

定価550円（税込み）好評発売中

※本屋さんに無いときは注文して下さい。　※4月1日より消費税が5%となります。

3月23日現在

めざせハイスコア!!

めざせハイスコア!!のコーナーなんですが、ちょっとだけリニューアルしてみました。気付かれました？雰囲気が少し違うっしょ！

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（A－TYPE）	33,805,690	EASY	1周エンド ALL
2	怒首領蜂（B－TYPE）	40,917,000	EASY	1周エンド ALL
3	怒首領蜂（C－TYPE）	34,905,030	EASY	1周エンド ALL
4	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,585,200	EASY	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,480,300	GM－TACK	ALL
6	ストリートファイターⅢ（リュウ）	2,170,200	EASY	ALL
7	バトルガレッガ（ガイン）	12,911,550	EASY	ALL
8	バトルガレッガ（ボーンナム）	11,088,660	EASY	ALL
9	レイストーム（R－GRAY 1）	11,677,250	EASY	ALL
10	レイストーム（R－GRAY 2）	18,015,450	EASY	ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=1(41)

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	蒼穹紅蓮隊	41,516,250	KMT	ALL 鵬牙
2	セクシーパロディウス	5,259,000	KSD－木野Ⓙ	ALL ビッグバイパー
3	雷電DX（練習）	14,627,700	KIO	2P側使用 連付 2－5死亡
4	コラムス'97	8,315	KAZUO	LV287 五段
5	ライデンファイターズ	53,140,690	KSR－JPT井上	ALL スレイプ (連)(同)
6	バトルガレッガ	15,777,700	KMT	ALL ミヤモト
7	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,070,010	もうバグんないで～お願い（切実）	ALL 7面破片バグ（10万）(初)
8	バトルガレッガ	15,058,470	GEBOKU©♡	ALL ワイルドスネイル
9				
10				

モンテカルロ ☆=0(22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ショーン）	3,035,900	さよならモンテ さらば高崎 y	1c ALL
2	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	5,107,988	RHL	7マス
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガード）	1,579,600	FAG ひとりぼっち はいやぁぁ	1c ALL ノーミス
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフウ）	1,642,700	清水兄ィ T．S	1c ALL ギース㊒ ノーミス
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（望月 双角）	1,239,600	DDT 私の本名は望月です	1c ALL ギース㊒
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タンフールー）	1,112,600	ベアランド前橋 T－Tちょっと失敗	1c ALL ギース㊒
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（EX.ビリーカーン）	1,101,800	拓樹（Y・I）	1c ALL
8	ストリートファイターEX（ケン）	1,473,800	最近かなりFFぬけⅦ	1c ALL
9	パズルボブル3（ふつう）	591,121,370	PST－PTC	1c ALL 表
10	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,731,400	ヒロインは結城瑞穂！たてばやし	1c ALL 鏡さん

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0(48)

北海道札幌市南区澄川4番3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーサスネットサッカー	44点	QSR－リキさま!!	ALL ナイジェリア 10－8－8－7－5－6
2	怒首領蜂	57,327,020	YMF	Cタイプ 2－3まで
3	マジカルドロップⅢ	2,200,000弱	MOT－O	デスにバグ負け ストーリーモード
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,470,900	NABE－P!	ALL ジョー
5	マジカルドロップⅢ	8,730,512	岩手大生になった MOT	ふつう ひたすらモード
6	ぷよぷよSUN	457,950	カエル教信者	ALL ふつう 14連鎖
7	バトルガレッガ	13,040,560	T3－吉村聡	ALL チッタ 5面926万
8	わくわく7	26,412,800	わくわく党団員 NO781	ALL ノーミス ダンディーJ
9	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,149,500	江戸ラー	ALL 3本設定
10	バトルガレッガ	11,701,810	DDO党－ラシャ？	7面ラスボス フライングバロン

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(159)

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	上海万里の長城（グレートウォール）	534,570	9MH	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ショーン）	1,708,000	アズサキック	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ケン）	1,862,000	ダーツ	ALL
4	怒首領蜂（タイプA）	22,585,830	カッー	5面
5	ストリートファイターEX（リュウ）	958,400	トゥーツ	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

トミームナコ ☆=3(25)

群馬県高崎市本町3－36 ☎(0273)25－2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,899,500	さらばムナコ y	ALL ショーン
2	ストリートファイターⅢ	2,307,400	YASUKI東京へ行ってもがんばれ！KEN	ALL ケン
☆	ウォーザード	2,634,600	おしょう	ALL (連)(必)レオ LV15
★	X－MENvsストリートファイター	3,619,300	SnRUn－YASUKI	ALL (連)(必) ストーム・チュンリー
5	ストリートファイターEX	1,481,500	SnRUn－YASUKI	ALL ケン
6	バルキューブ	200,000	だれか出して	LV.10
7				
8				
9				
10				

プレイシティ24 ☆=13(131)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）(連)	3,078,700	コメレンジャー（リーダーレッド）	ALL P×9
2	ストリートファイターⅢ（ショーン）(連)	2,911,600	允彦	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ユン）(連)	2,598,700	闇狩人－D	ALL P×11
4	ストリートファイターⅢ（オロ）(連)	2,354,800	允彦	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）(連)	2,295,700	シレンジャー	ALL
☆	わくわく7（アリーナ）(連)(同)	45,902,000	あごう	ALL SHP×15
7	わくわく7（ダンディJ）(連)(同)	36,910,200	あごう	ALL SHP×10
☆	わくわく7（ティセ）(連)(同)	31,317,100	魔B党－K	ALL SHP×8
☆	わくわく7（スラッシュ）(連)(同)	26,724,500	あごう	ALL SHP×6
☆	デッドオアアライブ（バーストモード）	1'26"40	SHADOW	ALL ジャン・リー

GAME in DAIEI ☆=0(35)

千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1 ☎(047)376－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	132,677,430	Ⓩ	2－4 C－SHOT
2	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,408,700	T・T先生	ALL
3	ストリートファイターⅢ（いぶき）	2,109,800	M．Y－剣魂	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,271,900	T・T先生	ALL 泰崇秀
5	マジカルドロップⅢ	9,999,999	竹内公之	すごろくモード 17マス フール
6	マジカルドロップⅢ	1,384,800	竹内公之	すとーリーモード 10面 エンプレス
7	さるかにハムぞう	101,179	D's－TAK	25R
8	マネーアイドルエクスチェンジャー	175,936	CGP－鈴木(函)(よ)	7面 対戦モード 三越さくら
9				
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(19)

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	10'15"30	NOT－A	狂死郎 羅利 剣豪 1C ALL
2	侍魂天草降臨	6'05"21	NOT－A	右京 羅利 剣聖 1C ALL
3	デッドオアアライブ	2'52"05	BOFって何か恐い。AOUで見た	カスミ バースト 1C ALL
4	デッドオアアライブ	3'24"13	A・T	ザック ノーマル 1C ALL
5	デッドオアアライブ	3'57"89	NOT－A	レイファン ノーマル 1C ALL
6	デッドオアアライブ	3'33"70	鉄3出たよT・S	ティナ バースト 1C ALL
7	蒼穹紅蓮隊	10,084,770	NOT－A ふらふら太郎	屠竜 ノーマル 1－6
★	だるま道場	362,460	㊊02－RTZ	ノーマル ALL ヘルパーなし
9	首領蜂	16,753,240	ともちゃん元気!! ㋹流PERO	ノーマル 2－3 TypeB
10				

ゲームセンタードリーム ☆=2(46)

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1 ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	紫炎龍	55,090,130	Trfx－MSA	ALL 運付 6ミス 1up×3
2	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	53,230,700	ジョニー大滝××	ALL 運付
3	わくわく7（アリーナ）	39,828,600	拝天狗 春子さん	ALL 連・同付
☆	わくわく7（まるるん）	36,722,800	MIPPLE復活熱望 水谷優子D	ALL 連・同付 あと600万
5	ストライカーズ1945（ゼロ）	1,331,900	武末 涼子（14才）	2－3 運付
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	2,465,016	両替屋	ALL CPU対戦 100万×2
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,503,700	もれそ－DEATH	ALL 根性モード 詩織
8				
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=0(24)

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（A－TYPE）	43,324,210	HARD－TORA	1周ALL C(連) MAXHIT 191
2	怒首領蜂（C－TYPE）	99,445,010	MGN－NAD	2－5 C(連) MAXHIT 398
3	とべ！ポリスターズ	340,150	HARD－UKY	6面 (連)付
4	ストリートファイターⅢ（ケン）	3,091,800	赤リボン－ポタ太	ALL (連)付
5	ストリートファイターⅢ（ユン・ヤン）	2,765,500	茶柱	ALL (連)付
6	ストリートファイターⅢ（いぶき）	2,676,700	MGN－NAD	ALL (連)付
7	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,651,600	HARD－TORA	ALL (連)付
8	ストリートファイターⅢ（エレナ）	2,571,100	ASS－ニッシー西	ALL (連)付
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン）	1,525,500	茶柱	ALL
10	レイストーム（R－GRAY 1）	13,302,550	HARD－TORA	ALL (連)付

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,589,000	HAK©	ケン ALL P×5
2	ストリートファイターⅢ	2,493,100	PAR－TIR	ショーン ALL P×？
3	ストリートファイターEX	1,141,400	HAK©	ケン ALL P×6
4	ストリートファイターEX	1,042,400	GTP－NTM	カイリ ALL P×？
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,435,700	PAR－TIR	ホン・フウ ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,377,600	KGJ－HAK©	テリー ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,350,500	HAK©	ダックキング ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,241,600	PAR－TIR	ビリー ALL
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,200,900	PAR－TIR	ジョー ALL
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,030,600	F．H	チョンレイ ALL

プレイランド エフワン

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	わくわく7	24,254,300	奴の名は赤法師マゾ セーラーサクラMOR	スラッシュ ALL (連)(必)
2	わくわく7	35,199,700	でもオレはサインをゲット Ⓓ	まるるん ALL
3	ストリートファイターⅢ	2,989,600	砂沙美ちゃんの料理くらい MOR	ケン ALL
4	ストリートファイターⅢ	2,549,000	プリティサミー向上委員会仙台支部長	イブキ ALL(連)
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,243,900	AIS組－AYA	マイ
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,273,300	新波の使者 Jon	タン
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,608,500	嵐にのまれる男 Jon	ジョー東
8	ライデンファイターズ	53,793,780	せんだ・みつを ナハ ナハ	ジャッジスピア (連)
9				
10				

君こそゲーメスト！

集計	GAME		SCORE	NAME	店舗
1回目集計	ストリートファイターⅢ		3,534,100（ネクロ使用）	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	怒首領蜂		226,319,140（2周目7面.タイプC）	DBL − ZKB − NAI	遊'S草加店（埼玉）
	紫炎龍		57,719,640	Good by 吉村㊊㊮Ⓔ	個人申請 プレイスポット すーるぽん（東京）
	鉄拳3		0′48″63（ポール使用）	ブラック魔王（ハブさん使用）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	マジカルドロップ3	ストーリー	7,118,114	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
		ひたすら	39,572,606（LV.98）	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
2回目集計	スカッドレース	初級　昼	2′16″19	MSO−01−おーさま	個人申請ハイテクセガ廿日市店（広島）
		初級　夜	2′01″83	新スカやりません MSO−おーさま	個人申請ハイテクセガ廿日市店（広島）
		上級	2′32″10	YAP㊝隊員	個人申請ゲームタウンガウディオ（東京）
	ソニックウイングスリミテッド		3,419,900（真尾まお使用）	IML−UUU㊎	アイリン夢空間（岐阜）
	さるかにハムぞう		182,170	JAG−㊕氏	荏原ゲームコーナー（東京）
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル		1,908,400（ジョー東使用）	Ⓩ	オレンジペコ（愛知）
	ヘブンズゲート		3′35″40（ジン使用）	こまつゆ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	マネーアイドルエクスチェンジャー	1人で練習	724,209（LV.72）	SAL	個人申請セントラル大岡山店（東京）
		対CPU	6,407,551	MIPPLE復活熱望 折笠愛Ⓐ	西銀座ゲームプラザ（山梨）
	GTI CLUB		1′31″896（上級）	たら.	個人申請アルファー21（三重）
3回目集計	ウォーザード	レオ	2,634,600	おしょう	トミームナコ（群馬）
		タオ	4,247,200	マジでもうやめたい、、、8号	サブカルチュア（福岡）
	ティンクルスタースプライツ		3,561,359（メヴィウス使用）	TYR−KENちゃん	TILT神保町（東京）
	ブレイカーズ		17,824,700（タオロン使用）	TUR−NARK	GAME's WiLL（京都）
	マクロスプラス		5,175,140	J.G.K−ALL㊓	GAME's WiLL（京都）
	ストリートファイターEX		1,483,200	IKQ−LKS	個人申請あそび天国（石川）
4回目集計	デッドオアアライブ	バーストモード	1′26″40	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	パズルボブル3	ふつう	659,137,930	SOLID−S.S	オレンジペコ（愛知）
		2.5	745,125,000	祝!大学卒業記念 NCP−ねこん	
5回目集計	プリクラ大作戦	クララ	38,110,800	LKR	jogo江古田店（東京）
		キララ	36,092,800	ALT−まいん BGMは「愛はダイヤ」	
		グレイ	33,975,900	LKR	

その1

今回はカプコンの最新作ストリートファイターⅢから解説にはいっていきます。稼ぎの秘訣はパーフェクトをとる、段数の多いスーパーアーツでフィニッシュを決める、そしてなるべく早く敵を倒すといったところですがそう簡単にはいきません。

トップに輝いたのはまたしてもこの男、チークルーアイエスディー氏。なんとオールパーフェクトが達成されています。しかし潰しラウンドのブロッキング稼ぎ等しだいでまだまだ更新可能のようです。

申請数も多くプレイヤー間でもかなり盛り上がっているので、次回からキャラ別集計を開始します。皆さんの気合いの入った申請をお待ちしています。

次は全国のシューティングファンを虜にしている新作、怒首領蜂です。なんと2周目7面ラスボスの蜂までたどりついています。今回トップのプレイヤーはタイプCを使用していますが、タイプAで蜂までたどりついている切れたプレイヤーもいました。はたして2周クリアは達成されるのでしょうか。

このゲームも次回からタイプ別集計を開始します。

次は5千万台の争いが繰り広げられた紫炎龍です。

撃ち込み点の高いレーザーで進むのが基本のようです。

また、ラスボスをレーザーで倒すと入る1千万ボーナスもみのがせません。

そして2周クリア時の残機ボーナスは1機100万点になっており勝負の決め手となったのは残機の数のようです。

（P167に続く）

ゲーム　ソニックビーム　☆＝0（2）

千葉県松戸市松戸1172−1　☎(047)360−2008

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,228,200	FEN=WAIKER	KEN 1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,639,900	YUH　ジョー東命	ALL 東使用ギース有 ホーリーファイター
3	怒首領蜂	121,377,540	YMNオレだけ連なし	2−6　Cタイプ ショット強化
4	レイストーム	22,394,450	FKD−にしちば	2号機ALL 残0
5	バトルガレッガ	13,611,280	SPD−水無月愛理㊣	ALL ガイン鳥265万
6	ティンクルスタースプライツ	2,665,505	拝名・A・A・IRI	ティンカーとリンカー5点は連バボーナス
7	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9,999,999	CKDF=FEL =チキン師匠	ストレングス娘使用 ALL
8	マジカルドロップⅢ（ストーリーモード）	6,543,794	ZAC−Ristar	チャリ夫使用 10の次の隠し面
9	マネーアイドルエクスチェンジャー	178,262	これからはワールドの時代ですわ　浅水	L28−7段
10	対戦とっかえだま	2,868,700	鈴木　美鈴㊁	ALL ひろし&ひとみ

プレイランドスカイシアター　☆＝0（280）

埼玉県深谷市西島町2−20−25　☎(0485)73−8667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	X−MENvsストリートファイター	2,363,500	望ちゃん120%!?	1コイン　ALL アイクロップス　リュウ
2	ウォーザード	1,853,400	ICE（つれ〜って）	1コイン　ALL Lv12　タオ
3	ぷよぷよSun	700,508	シバサン（T．S）	ハチで死!! MAX15
4	ぷよぷよSun	768,342	PST−PTC	1コイン　ALL ふつう　モード
5	マネーアイドルエクスチェンジャー	176,597	へき	1コイン ALL
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	171,159	へき	Lv26　七段 MAX連　7連鎖
7	マネーアイドルエクスチェンジャー	673,214	へき	5ステージ負け
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,734,400	元気がありません… PSY−Z	1コイン　ALL 根性モード　藤崎詩織
9				
10				

熊谷ガリバー　☆＝0（36）

埼玉県熊谷市筑波2−49−8　ホーラム秋山ビル1F　☎(0485)21−7821

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′35″00	金がつきた　SNT㊗	ポール 1まけ
2	怒首領蜂	65,793,090	5千万でもOKか？ CLV−J・K	2−3ボス Cタイプ　ショット
3	ストリートファイターⅢ	2,715,400	WAI．るりるり	ALL ケン
4	ストリートファイターⅢ	1,767,400	影出勝虎	ラスボス　ヤン P×4
5	スカッドレース（中級）	2′44″02	OZ	F40−MT タイムアタック
6	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	51,239,890	5150万はイージーのスコア　J・K	ALL ㊣
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,574,300	WAI．るりるり	ALL
8	パズルボブル3	561,040,730	PST−PTC	ALL ふつうモード
9	ウォーザード（ムクロ）	1,877,300	HI.	ALL
10	レイストーム（RG−2）	22,325,700	クリア出来て良かったっス　ONKEL	ALL　6面失敗 ランクノーマル

ゲームプラザ　コトブキ　☆＝0（7）

埼玉県浦和市白幡5−1−28　☎(048)838−6631

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（RG−2）	24,958,250	YST あと、5万点・・・・	ALL
2	ぷよぷよSUN（ふつう）	932,367	Y．I	ALL MAX16連鎖
3	ストリートファイターⅢ（リュウⅡ）	1,851,900	N．Y	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ケンⅡ）	1,845,500	N．W	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ダッドリーⅢ）	1,596,400	限定解除したぜ!! ふがく	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（崇秀）	1,332,200	ZYX	ALL 3−11
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフー）	1,273,900	KSM㊝	ALL 0−8−12
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（EX・アンディー）	1,271,300	ZYX	ALL 0−13−4
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タンフー）	1,268,000	KSM㊝	ALL 3−6−11
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1,258,700	ZYX	ALL 0−9−7

ゲームイントーヨコ北越谷店　☆＝2（95）

埼玉県越谷市大沢3−6−12　☎(0489)79−4320

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	マジカルドロップⅢ（ストーリーモード）	7,118,114	ZAC−Ristar	サン使用 10の次の隠し面
☆	マジカルドロップⅢ（ひたすらモード）	39,572,606	ZAC−Ristar	ふつう、LV・98 超人
3	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9,999,999	チキン師匠感謝 ZAC−Ristar	ストレングス使用 ALL
★	ねらってチュー	798,800	モリソヴァ氏感謝 ZAC−Ristar	ALL 15面46万
★	鉄拳2 旧Ver㊣㊙付	1′04″31	あと0.5秒 GKK−ろっど	ALL　ロウ使用 予45秒
★	レイブレーサー（中級　T・T）	1′49″702	GAUT−PNT−ぼん	完走
★	レイブレーサー（最上級　T・T）	1′33″597	実はあと2秒あと1年 GKK−ろっど	完走
★	パイプドリーム（Cコース）	5,159,160	Neo Black!! TZW−ART?	ALL　㊣
★	モンスターレア㊣付	983,070	ZAC−Ristar	ALL　残0 3人設定
10				

中央プラザ大泉店 ☆＝0 (22)
東京都練馬区東大泉１－35－６　永楽ストア２Ｆ　☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	49,339,800	素人シューターMSA	ALL JUDGE SPEAR
2	レイストーム（８ロック）	11,388,750	ひでえお	８面
3	レイストーム（16ロック）	22,293,550	EZN	ALL
4	ビックトーナメントゴルフ	－21.	MMR	JAPANコース
5	アクアリウム（まんぼう）	2,335,100	いまいずみ	ALL
6	アクアリウム（おとしご）	2,291,450	さとし	ALL
★	バトルシャーク	18,033,780	ひでえお	ALL
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝4 (423)
東京都品川区旗の台３－12－３Ｊ･BOX１Ｆ　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳３（ポール）	1'00"11	てる君	ALL
2	鉄拳３（吉光）	3'24"16	ひー君	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ケン㊥）	2,792,600	JAG－MIYA氏	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ショーン㊥）	2,753,000	EGC－MIS㊥	ALL
☆	さるかにハムぞう	182,170	JAG－㊥氏	ALL
6	電車でGO!（山手線）	160.5	てる君	ALL
7	電車でGO!（東海道線）	194.0	てる君	ALL
8	ヘブンズゲート（ななせ）	6'06"73	ひー君	ALL
9	侍魂天草降臨（タムタム㊥）	4'16"55	スキ2チャム2㊥ STR(チバレイは…X)	ALL
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝1 (71)
東京都豊島区西池袋１－22－４　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	対戦とっかえだま	3,582,200	伝説のたまマニア Suzieるたまあ	ALL ラヴラヴカップル
2	マネーアイドルエクスチェンジャー（一人で練習）	262,015	コアラっ娘好きの竹野さん	Lv26チェーン104 連鎖15ポイント64
3	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9,999,999	アニョーン	17マス フール
4	ソニックウイングスリミテッド	2,025,300	会社やめてプータロー mono－PEZ	ALL F－14
5	対戦とっかえだま	3,319,000	鈴木美鈴㊥	ALL　シンwith クリスタルマイト
6	対戦とっかえだま	3,213,800	ゆた	ALL 白河りか
7				
8				
9				
10				

フロント・ロウ
東京都三鷹市下連雀３－34－４　☎(0422)71－7950

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	2'48"84	BAB	JACKY
2	ストリートファイター３	1,588,100	ABC	KEN
3	ワイディングヒート	4'00"344	WAT	RX－７
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,068,100	BON	MASTER
5	デッドオアアライブ	3'00"22	PIP	レイファン
6	ストリートファイターEX	1,078,500	ARK	ゴウキ
7	さるかにハムぞう	121,807	SKN	24R
8	怒首領蜂	11,307,900	BAP	
9				
10				

タイトーイン町田 ☆＝1 (468)
東京都町田市原町田６－14－８　☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ユン㊥）	3,308,100	CYR－白い負け犬	ALL㊥ ユン使用
2	ストリートファイターⅢ（オロ㊥）	3,223,100	KSL－WARRIOR	ALL㊥
3	ストリートファイターⅢ（ケン㊥）	3,085,700	PTY－PYO	ALL㊥
4	ストリートファイターⅢ（ネクロ㊥）	369,900	F･K－モリゾヴァ㊥ 僕、格ゲーやるっす	ALL㊥
5	アルカノイドリターンズ	704,650	KUMAMOTO	ALL（50R）
6	レイストーム（RG－２）	26,653,150	T3－WIZ	ALL㊥
7	ねらってチュー	647,020	F. K－モリゾヴァ㊥	ALL
★	逆転!! パズル番長（番長統一編㊥）	17,169,500	F. K－モリゾヴァ㊥	ALL㊥
9	怒首領蜂	55,878,120	F. K－㊥	２－１ ３号機
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝6 (266)
東京都豊島区巣鴨１－15－１ミヤタビルＢ１Ｂ２　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	鉄拳３（ポール）	0'48"63	ブラック魔王（ハブさん使用）	連必ALL 予選37"08
☆	ライデンファイターズ	56,189,020	DAB. S	連付ALL 列車802万
3	怒首領蜂（タイプC）	164,242,690	あちゅちを（ニセ）	２－５
4	紫炎龍	42,647,870	COMPATI	ALL 残５
5	スカッドレース（初級昼）	2'16"44	MSO－おーさま	レース　F1　MT 完走
6	スカッドレース（初級夜）	2'02"30	MSO－おーさま	レース　F1　MT 完走
7	アルペンレーサー２（ハイスピードレース）	1'37"371	PAT	ダウンヒル 完走
☆	セガツーリングカーチャンピオンシップ	2'40"507	SNQ	ベンツ　MT 完走
★	ダートダッシュ	4'13"08	D. Hill（D. H）	雪スタート　AT 完走
10	三刻志	988,800	㈱02－RIZ	ALL

Jogo江古田店 ☆＝8 (９)
東京都練馬区旭丘１－71－10　☎(03)3399－2155

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（タイプC）	93,589,860	㊥	２－３　フルオート付
☆	プリンセスクララ大作戦（クララ）	38,110,800	LKR	ALL㊥㊥ リッチ
☆	プリンセスクララ大作戦（キララ）	36,092,800	ALT－まいんBGMは「愛はダイヤ」	ALL㊥㊥ J・フロスト
☆	プリンセスクララ大作戦（グレイ）	33,975,900	LKR	ALL㊥㊥ リッチ
5	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,620,300	MOL－カトル	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆＝2 (235)
東京都葛飾区新小岩１－50－８　☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（いぶき）	3,306,900	G･M･C･ZFC･URA㊥	ALL㊥ R×21　P×13
2	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	3,140,100	灰色	ALL㊥
3	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,921,700	KiKu	ALL㊥
4	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,774,900	なんか出ちゃいました Mr. X	ALL㊥P×９
5	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,804,000	剣匠イザナム	ALL㊥ P×11　R×20
6	ストリートファイターEX（ザンギエフ）	1;334,100	GDS－S. O	ALL㊥㊥
7	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	55,953,260	DAB. S	ALL
★	ストリートファイターZERO２（サガット）	3,356,800	GDS－S. O	ALL㊥㊥ P×17
★	スーパーストリートファイター２（E･本田）	2,025,100	GSM－YBK－つる	ALL R×40 爪×３　サガット落ち
★	鉄拳２ ver.B（レイ･ウーロン）	1'17"73	G･M･C･LEVEL㊥	ALL㊥㊥ 予48秒

TILT神保町店 ☆＝6 (389)
東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（タイプC）	119,252,590	不明な人	２－５ ショット強化
☆	ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	3,561,359	TYR－KENちゃん	ALL MAXhit30前後
3	ティンクルスタースプライツ（シュミット）	2,376,020	EPI－EVIN	ALL MAXhit43
4	ギャロップレーサー（短距離）	7'41"95	サクヤマ伝説王	ALL サクラバクシンオー
★	サイドバイサイド（初級）	2'06"30	GKK－LIE㊥	ALL
6	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	35,931,480	力（リキ）	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,230,300	がっしー（元FVイースト出場者）	ALL　ゼリー使用 ギース有
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,329,800	YO？出張	ALL　ホンフウ使用 ギース有
9	アルゴスの戦士	6,699,260	燃える闘魂inブー道館	ALL 残３名様
10	バトルガレッガ（ミヤモト）	14,161,750	わっと（何故かE誌デブス杯２位らしい）	ALL

君こそゲーメスト！

その2

5回目集計	ライデンファイターズ	ジャッジスピア	56,189,020	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		エイジス	52,342,160	☆CAT'S－サトル	アイリン夢空間（岐阜）
		ビーストアロー	52,354,050	YGA－IBA	
		デバステイター	54,967,640	グラディウサー同盟DKT－GER(ま)	個人申請駿河台アリエス（東京）
		ライデンMK=Ⅰ	50,540,350	GSK	GAME's MILK（京都）
		スレイブ	54,258,310	GAP－LUS	個人申請駿河台アリエス（東京）
	セガツーリングカーチャンピオンシップ		2′40″507（メルセデス使用）	SNQ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	わくわく7	ライ	28,942,000	かっつお（野田はたたねぇど）	GAME's WiLL（京都）
		アリーナ	45,902,000	あごう	プレイシティ24（北海道）
		スラッシュ	26,724,500		
		ティセ	31,317,100	魔B党－K	
		まるるん	36,722,800	MIPPLE復活熱望水谷優子Ⓓ	ゲームセンタードリーム（宮城）
ギャロップレーサー			7′41″75（サクラバクシンオー）	DE.(爆)	東京レジャーランド小岩店（東京）
サイドバイサイド		初級	2′06″30	GKK－LIE(天)	TILT神保町（東京）
X－MENvsストリートファイター			3,619,300（ストーム、春麗）	SnRun－YASUKI	トミームナコ（群馬）
蒼穹紅蓮隊		鵬牙	41,516,250	KMT	ギャレッソ津田沼店（千葉）
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡			5,437,000	G.M.C.悶悟涙げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
レイストーム		R-GRAY2（16ロックオン）	27,099,250	T^3－WIZ	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
スターグラディエイター		サターン	1′38″75	G.M.C.悶悟涙ＴＨ私もそのつもりだ	モンキーハウス本館（福岡）
		ゼルキン	2′01″68	悶悟涙J.O（力走）1分で終わらせる。	
ねらってチュー			798,800	モリソヴァ氏感謝ZAC－Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ダートダッシュ			4′13″08	D.Hill（D.H）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ストリートファイターZERO2		サガット	3,356,800	GDS－S.O	ゲームコーナーフジ（東京）
戦国ブレード		アイン	2,166,500	HYAKU－KTL－福里	個人申請ゲームプラザアミュー（兵庫）
		翔丸	1,910,800（2周クリア）	BFM(た)	個人申請モンキーパンチ（愛知）
逆転パズル番長		番長統一編	17,169,500	F.K－モリソヴァ(よ)	YOU&YOU町田店（東京）
バトルガレッガ		ノーマルキャラ	15,426,440	NGT－キャサ夫	ゲームスポットアテナ町田店（東京）
		チッタ	14,503,130	☆CAT'S－きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
		ミヤモト	16,219,490	K.N(と)	GAME's MILK（京都）
		ボーンナム	15,812,090	木村	GAME's MILK（京都）

次はマジカルドロップ3です。すごろくモードは永久パターンが発覚してしまいました。残念ながらすごろくモードのみ集計打ち切りとさせていただきます。

そして残りの2部門、ひたすらモードとストーリーモードをZAC－Ristar氏が制しています。はたして今後、同氏の独走を阻むプレイヤーは現れるのでしょうか。

リアルバウト餓狼伝説スペシャルはなんとオールパーフェクト、オールSSSのスコアがたたき出されています。

集計3回目にして2キャラ更新におわっているのがウォーザードです。タバサ、ムクロが未更新ですがレオはかなり伸びています。

きわどい戦いだったのがストリートファイターEXです。トップのプレイヤーと2位3位のプレイヤーとの点差はほんの数千点差でした。

ライデンファイターズはそろそろおちついてきたようです。なんとジャッジスピアは5600万の大台に乗っています。もはやDAB．S（ダブ・ス）氏の独り舞台といっても過言ではないでしょう。

プリクラ大作戦はjogo江古田店の大勝利におわっています。ライバル店であるオレンジペコの反撃はあるのでしょうか。

ギャロップレーサーはコンマ以下の厳しい戦いが続いています。競馬がよっぽど好きでないとここまでやりこめないでしょう。

大幅な更新をみせているのがX－MENvsストリートファイターです。ストームのゲージのためやすさが点数に直結しているようです。（P169に続く）

東京レジャーランド小岩店 ☆＝1（3）

東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	96,961,320	プレハブベアーさ！E	2－5 ショット強化 Cタイプ
2	ソニックウイングリミテッド	2,980,700	OMK－ポパイの便所ドッカン、ドッカン♡	ALL 真尾まお
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,860,300	GSM－亀	ALL SSS×18
4	ナムコクラシックコレクションVol.1（ゼビウス・アレンジ）	3,870,570	うみはらかしわせ	Ex－3まで 1UP×1 連必付
★	セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′11″12	きるはま(爆)隊長	ランチャ完走 1周目1′06″20
★	ギャロップレーサー（サクラバクシンオー）	7′41″75	DE.(爆)	全レース1着 連ナシ
7	電車でGO!	21.7km	中島郷	ALL．山手線 星×4
8	ライデンファイターズ（バイパー・スレイブ）	46,162,340	松山祐一	ALL 連付 ミクラス×10
9	アルカノイドリターンズ	639,110	OMK－スコスコスコスカスカ、あかけさん	50面クリアー 1UP×3
10	バトルガレッガ	13,357,300	OMKおんせんなめこ珍しかも、ムレムーレ	ALL、鳥193万 ボーンナム使用

ゲーム倶楽部大船店 ☆＝0（32）

神奈川県鎌倉市大船1－23－28 万屋ビル1F ☎(0467)44－1963

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	40,998,123	善之字元師	ALL Ⓑ×13 (連)
2	戦国ブレード（翔丸）	1,932,900	さる	2－7 ラスボス (連)
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	15,624,100	KMT	ALL (連)
4	ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,186,200	アトムがライバル	ALL (連)
5	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,157,900	NEO覇我亜怒	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角）	1,146,000	睦部時貞	ALL
7	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9,999,999	長谷“初全1”嘉禅	10マススター使用
8	ダンシングアイ	10,938,400	ECM－ZENJI	ALL R－13で1ミス
9				
10				

ゲームセンターナポレオン ☆＝0（125）

神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス（こいつ）	5,034,700	CVM－NAK	ALL 1周252万
2	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	11,086,790	ORE	ALL
3	怒首領蜂（Aタイプ）	36,556,090	ヨク2マシーン2号	1周END
4	怒首領蜂（Cタイプ）	61,098,610	CVM－NAK	2－3
5	とべ!!ポリスターズ	296,940	GPK－しんの☆	St.6 なっとくいかねぇ～！
6	X－MENvsストリートファイター	2,144,200	ススムン	ALL 豪鬼又隆
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,054,300	ススムン	ALL 兄
8	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,370,600	オカ	ALL
9	ストリートファイターⅢ（いぶき）	2,056,000	ススムン	ALL
10	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,055,400	テツ	ALL

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）

山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,852,500	KK	1コイン ALL ショーン
2	ストリートファイターⅢ	1,731,700	坤龍	1コイン ALL アレックス
3	ストリートファイターⅢ	1,538,000	坤龍	1コイン ALL ヤン
4	ストリートファイターⅢ	1,354,500	KYO	1コイン ALL ケン （アポロ）
5	X－MENvsストリートファイター	1,237,200	ヤス	ALL 豪鬼＆ガンビット
6	セガスキースーパーG	54″95	SPG	ALL テクニカルコース
7	ライデンファイターズ	48,604,410	RJ	ALL 連なし スレイヴ
8	蒼穹紅蓮隊	19,827,905	QLT	ALL （アポロ）
9	レイストーム	8,200,050	QLT	7面 1号機 （アポロ）
10	ザキングオブファイターズ'96	406,200	たなから ぼたもち	ALL ボスチーム

西銀座ゲームプラザ ☆＝2（36）

山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	マネーアイドルエクスチェンジャー（対CPU戦）	6,407,551	MIPPLE復活熱望折笠 愛Ⓐ	1C ALL 100×6 エクスチェンジャー(使)
2	鉄拳3（ポール）	1′48″23	だめです TE!	1C ALL
3	鉄拳3（吉光）	2′27″88	HIDE	1C ALL
4	バツグン（C－TYPE(連)）	24,362,490	3年B組首領蜂先生	ホントは(汁)だ
★	もうぢゃ（対戦もうぢゃ）	4,260,900	NGP－ANP	1C ALL 全消し×9(連)
6	ストリートファイターEX（ゴウキ）	1,381,700	PMM(松)－ALF	1C ALL P×14
7	とべ!ポリスターズ	416,390	練習中です	1C ラスボス
8				
9				
10				

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝0（22）
岐阜県岐阜市住之江町1－17 ☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（いぶき）	3,080,200	Fe	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,766,500	Fb	ALL
3	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,267,700	Fc	ALL
4	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,221,700	Fe	ALL
5	鉄拳3	1'45"21	Fd	ALL 吉光
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（29）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ガンバード（マリオン）	2,155,600	IAD	ALL (連) 残1 BO 112万 2－3列車
2	ガンバード（ヤンニャン）	1,878,800	M. M	ALL (連) 残1 100万
3	ストライカーズ1945（スピット）	1,383,000	M. H	2－7 (連)
4	レイストーム（R-GRAY 1）	13,854,150	M. H	ALL (連)
5	ストリートファイターⅢ（アレックス）	1,774,300	TAD	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マイ）	1,609,200	WILさま	もーそろそろ限界。ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チュンレイ）	1,524,700	USO	ALL
3	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,209,100	ふらんけんダナ	ALL
4	侍魂天草降臨（がいら）	5'57"00	STC	テクの暴走！
5	わくわく7（まるるん）	27,987,300	GIL	ALL 全勝
6				
7				
8				
9				
10				

アイリン夢空間 ☆＝13（180）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（ポール）	58"48	☆CAT'S－㊨	ALL (必)
2	鉄拳3（ジン）	1'51"96	ROK	ALL (必)
3	怒首領蜂（TYPE A）	191,426,840	☆CAT'S－とき坊	2－7 フルオート
4	怒首領蜂（TYPE B）	129,828,760	YGA－IBA	2－6 フルオート
5	とべ!ポリスターズ	567,220	近江からの使者	ALL (連)
6	ストリートファイターⅢ（いぶき）	2,885,400	☆CAT'S－きみちゃん	ALL (連)
7	さるカニハムぞう	166,295	CHR ろひっち	ALL
☆	ライデンファイターズ（ビーストアロー）	52,354,050	YGA－IBA	ALL (連)
☆	ライデンファイターズ（エイジス）	52,342,160	☆CAT'S－サトル	ALL (連)
★	バトルガレッガ（チッタ）	14,503,120	☆CAT'S－きみちゃん	ALL (連)

グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町2－280高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）		…お前ら檻の中の生き物か…。 JUN	1C ALL
2	侍魂天草降臨（半蔵）	3'42"23	ECG	1C ALL
3	侍魂天草降臨（ナコルル）	4'12"67	あと30秒で…結局足りてないわ…。 RYU	1C ALL
4	侍魂天草降臨（天草）	5'31"76	ECG	1C ALL
5	侍魂天草降臨（幻十郎）	6'03"56	RYU	1C ALL
6	侍魂天草降臨（リムルル）	5'50"74	ECG	1C ALL
7	侍魂天草降臨（破砂羅）	6'53"14	ECG	1C ALL
8	侍魂天草降臨（狂死郎）	7'46"16	狂死郎最強伝説…。本当？ホントSAT	1C ALL
9	侍魂天草降臨（蒼月）	6'19"62	でもやっぱり強いよねECG	1C ALL
10	侍魂天草降臨（羅王丸）	7'28"85	ECG	1C ALL

プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0（1）
静岡県静岡市中吉田15－8プラザアピア1F ☎(054)263－8604

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE-C）	60,942,320	SPREAM－FKS	2－3 GP253
2	鉄拳3（ポール）	3'11"16	穴うめ君	ALL
3	鉄拳3（リン）	6'21"61	穴うめ2号FUN	ALL
4	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	50,172,060	K・J－SZK	ALL 残×0
5	ライデンファイターズ（スレイプ）	47,751,850	SPREAM－FKS	ALL 残×0
6	レイストーム（RG－2）	23,290,400	ASD－TMY	ALL
7	ストリートファイターEX（ガイル）	1,175,600	連打マニア	ALL ゴウキ付
8	ストリートファイターEX（サンギエフ）	1,215,700	穴うめ君	ALL ガルダ付
9	ストリートファイターEX（チュンリー）	1,078,900	えせFUN	ALL
10	ストリートファイターEX（ゴウキ）	1,105,600	えせFUN	ALL ゴウキ付

オレンジハット砺波 ☆＝0（2）
富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングリミテッド（F－14）	2,169,200	いたくら	ALL（F－14）
2	ストリートファイターⅢ	3,052,200	ZEX	ケン ALL
3	ストリートファイターⅢ	2,474,000	417	ショーン ALL
4	ファイターズインパクトEX	122,850	BOB	ホーネット ALL
5	対戦とっかえたま	2,154,800	M. W	15連 9面 リカ使用
6	マネーアイドルエクスチェンジャー	169,310	四柳マン	七段 LV18（リーモード）
7	バーチャファイター	7'39"35	nta	4R先取 ALL
8	GI・ジョー	706	Si麻宮	R－4
9	マジカルドロップⅢ	1,624,226		ストーリー
10	とべ!ポリスターズ	323,820		R－4

ハイスコア通信 お店から①

●**プレイランドエフワン（宮城）**
今号より復活…でも昔のようにいくかどうか心配です。基板持ち込みOKです。みなさま今後ともよろしくお願いします。
P.S.遠征OK！（常連一同）
担当H&H－NoA

●**モンテカルロ（群馬）**
SnRun－ッ君、お元気ですか？そちら（東京）の方でもハイスコア、頑張ってください。ヒマが出来たら、たまにはこっちにも遊びに来てください。（…すげー、マトモな通信欄になってる！）
P.S.ジャッキーのデザィスティック（略）を「たまごっち」と名付け、以外と好評なのでちょっとイイ気になっていた某氏ですが、実は、彼自身↘↘Ⓟ＋Ⓖという入力が苦手という事実が発覚し「どうなんだ、オイ」とつっこまれて言うことには「実はオレ『1』のころから、ジェフリーとラウ、嫌いだったんだ。だからスプラッシュとか、立ち斜上なんかやったことないから、↘↘の入力苦手になってたみたい。台湾は↘↓↘だからまだ出来たんだけどねー。」と完全に開き直ったみたいで、ピクピクふるえてから、Ⓟ＋Ⓖが決まるたびに「やっぱりノーザンライト、これだよ。」と見えすいた言い訳をするのが彼の日課になっています。

●**プレイシティキャロット二荒店（栃木）**
遂に。待望の鉄拳3が入荷しました。シングル、対戦台共に好評稼働中です。直にタイムアタックも集計するでしょうから、その時は二荒に遊びに来てください。ときメモの冬服K、Hもありますよー。さて、次に入荷希望は、セイヴァーとハウスオブザデッドなのですが、入ればいいなぁ…。
シャオユウ好きだがポール使いの店員S

●**ゲームインDAIEI（千葉）**
「ストⅢ」大会に参加のみなさまありがとうございました。久々の大会にもかかわらず、多数の参加者があり、関係者一同ホッとしました。もちろん、GWにはナイスなイベントを用意して、御来店をお待ちしています。

●**ゲームコーナーヤングパレス（千葉）**
トーヨコのNAI氏、店長さん、TEL した時は、いろいろお世話になりました。
HARD－UKYより

●**ソニック・ビーム（千葉）**
電車でGO!、スカッドレース、ハングパイロット、鉄拳3と新作ぞくぞく入荷してます！ぜひご来店ください。

●**熊谷ガリバー（埼玉）**
好評だったバーチャロン大会も、第9回をもちまして、終了させていただきました。今まで参加してくださった方々、どうもありがとうございました。これからも、様々なゲームでの大会や、イベントなどを行っていきますので、そちらの方もよろしくお願いします。
担当 兵庫

●**プレイシティキャロット巣鴨店（東京）**
3月をもちまして、最速LEDこと、F沢 威一郎23歳が就職のため、当店のアルバイトを辞めました。でも一日も早く戻ってくることを願っています。準アルバイトの道が君を待っています。

●**T－LT神保町（東京）**
by カメラのさくらや巣鴨店
・他誌の件をここに書くのはしのびないのですが、あえて書きます。先日「○○のゲームのスコアを出した者ですけども、メストに載っててベーマガにないのはどうゆうことですか？」という電話がありました。（この際言っておきますが、書き忘れてること以外にスコアを送らないという差別じみたことはまずしません。）その後、集計用紙を確認したら記入していたのでベーマガ側のミスだったのでしょう。それをさもうちらが意図的に送っていないんじゃないかという感覚の口調の話し方をした上になんのあいさつもなしに電話を切るという言動にはハッキリ言って納得いきません。ということで礼儀の一つも知らない人間にいろいろとしてあげる程お人好しじゃないので、そのつもりでいてください。
（ベーマガの方にはもちろん伝えてません。「文責：小林」）
・「電車でGO!」現時点ですげー人気です。が、ホームに全速力で進入→停止位置直前で急ブレーキ。という「チキンレース症候群」が流行しています。
担当（BPM170×5時間）

●**荏原ゲームコーナー（東京）**
金曜の夜、MBSラジオを聞きに関西方面に行くことがあるかもしれません。その時はよろしくお願いします。（大明神氏宅希望？）
by VAP＋せり@（氷上リムルル♡な二人？）

●**タイトーイン町田店（東京）**
YOU&YOU町田店は3月31日をもって閉店させて頂きます。長年の御愛顧ありがとうございました。なお、TAITO INN 町田店では引き続き集計を続けさせて頂きますので、これからもよろしくお願いします。
P.S.CYR・JUN氏、熊本県に行ってもお元気で!!
by KUMAMOTO&ASM

●**ゲームコーナーフジ（東京）**
CYR－JUN氏、長い間おつかれ様でした！これからも新たなるお店で頑張ってください。
by 常連代表URA㊞

君こそゲーメスト！

その3

レイブレーサー	中級	1′49″702	GAUT−PNT−ぽん	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
	最上級	1′33″597	実はあと2秒あと1年 GKK−ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
鉄拳2 Ver.B	レイ・ウーロン	1′17″73	G.M.C. LEVEL(氏)	ゲームコーナーフジ（東京）
鉄拳2	マーシャル・ロウ	1′04″31	あと0.5秒 GKK−ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
ストリートファイターZERO	ローズ	4,872,400	L2A−GYO♡	GAME's MILK（京都）
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,161,700	PPR−KTL−IZK(OMM)	タイトーイン002スタジアム（大阪）
だるま道場		362,460	(株)02−RIZ	プレイシティキャロット二荒店（栃木）
スーパーストリートファイターII	E・本田	2,025,100	GSM−YBK−つる	ゲームコーナーフジ（東京）
天地を喰らう2	黄忠	4,630,200	AXIOM−H.Y(奈)	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	趙雲	4,399,400		
	関羽	4,259,800		
	張飛	4,151,200		
餓狼伝説2	キム	41,374,500	WZH	GAME's MILK（京都）
ガンバード	マリオン	2,155,600	TAD	プレイシティキャロット松本店（長野）
レイフォース	連付き	9,243,000	KMC−T.K	個人申請ゲームセンターコパIII（神奈川）
セガラリーチャンピオンシップ	上級	2′11″12	ぎるはま(爆)隊長	東京レジャーランド小岩店（東京）
	チャンピオンシップ	3′14″55	ぎるはま(爆)隊長	個人申請ゲームファンタジア蕨（埼玉）
19XX	ライトニング	19,280,200	将人パワー使用 CBA−K.T	個人申請アミューズメントランドケンタゴン（東京）
神鳳拳		1,807,200（ルシファー使用）	チェリーの裸にエプロン最高 まかくん	ゲームプラザミッキー（広島）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,260,900	NGP−ANP	西銀座ゲームプラザ（山梨）
豪血寺一族2	金田郎	4,782,500	スーパーよごれ	オレンジペコ（愛知）
ナックルバッシュ		38,880,600（エルブランチャ使用）	AKA−マ・ム・シ♡	個人申請ゲームプラザニュー日の出（長野）
ナックルヘッズ	タケシ・フジオカ	1,534,600	悶悟涙はいご	モンキーハウス本館（福岡）
パイプドリーム	Cコース	5,159,160	Neo Black!! TZW−ART?	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
モンスターレア		983,070	ZAC−Ristar	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

4.30（No.193）号の訂正

アルペンレーサー2	1′38″099（レース、ハイスピード）	ぶっこわしちゃった♡ GDS−OOT	サブカルチュア（福岡）

現時点での最終スコア（JOYCOM関係の訂正）

鉄拳	ニーナ	1′13″83	SHADOW	プレイシティ24（北海道）

蒼穹紅蓮隊はここ数カ月、鵬牙しか更新されていません。屠竜と紫電の更新も期待したいところです。

レイストームはR・GRAY2で2700万が突破されています。練りに練られたロックオンパターンの成果でしょう。

戦国ブレードの翔丸でついに2周クリアが達成されています。これでめでたく全キャラ2周クリアとなりました。

熱い戦いが終わらないセガラリーチャンピオンシップは、ぎるはま氏がトップに輝いています。壁ターン、敵車ターン等の高度なテクニックを駆使した走りをみせているようです。R．N氏とのしのぎあいもそろそろ終盤戦に突入した模様です。

バトルガレッガは今回4キャラ更新されています。どのキャラもじわじわと点数を伸ばしていますがやや顔ぶれが安定してきた感があります。

多数更新されていた鉄拳2もさすがに打ち止めのようです。つぎは鉄拳3でがんばってください。

餓狼伝説2の点数の高さに驚かされますが、これは対ビリーカーン戦でタイムが0秒になる瞬間に投げを決めると1千万点入るのを利用しているようです。

バトルシャーク、モンスターレアといった古いゲームの更新にも驚かされます。

ここで訂正があります。前回の集計でアルペンレーサー2のトップはタウンスポットプレイランドのタイムでしたが、このタイムは記録にまったく残らない隠しキャラを使用したもののため集計対象外とします。

扇ケ丘レジャーセンター ☆＝1（226）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターIII（ネクロ）	3,534,100	T. Clue−ISD	ALL(連) オール(八)
2	ストリートファイターIII（イブキ）	2,527,400	(た)	ALL(連) P×7くらい
3	ストリートファイターIII（アレックス）	2,330,100	コバックス	ALL(連)
4	怒首領蜂（Cタイプ）	107,853,600	M. T	2−5ボス
5	マジカルドロップIII	9,999,999	T. I	10マス スゴロクモード
6	ティンクルスタープライツ	2,279,930	KAZ	ALL　ケスベーMAX　32Hit
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（舞）	1,517,200	GMT	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,433,200	小林へGPN	ALL
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフゥ）	1,430,400	GMT	ALL
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チョンレイ）	1,312,800	H. F	ALL

ゲームプラザ・イエローハット ☆＝0（173）

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	アルカノイドリターンズ	557,550	これを期に復活か？ ZKS−名人	47面
2	鉄拳3（ポール）	2′40″41	もう「じいさん」とは呼ばせない　KAW	ALL
3	怒首領蜂（C−TYPE）	40,818,680	期待の新人が現る FLT	1周 ALL
4	怒首領蜂（A−TYPE）	35,731,400	FLT	1周 ALL
5	パズルボブル3（2.5モード表）	125,630,290	ASG−如月浪人−RIN	ALL
6	ライデンファイターズ（エイジス）	51,939,840	JR.	ALL
7				
8				
9				
10				

オレンジ　ペコ ☆＝9（21）

愛知県名古屋市昭和区隼人町（木入中店）　☎(052)836−3072

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップIII（ひたすら）	16,569,940	LAC−HERO	ふつう LV79
2	マジカルドロップIII（すごろく）	9,999,999	LAC−HERO	ALL（バッドエンド）
☆	パズルボブル3（1人でパズル　ふつう）	659,137,930	SOLID−S. S	ALL 表
☆	パズルボブル3（1人でパズル2.5モード）	745,125,000	祝！大学卒業記念 NCP−ねこん	ALL 表
5	プリンセスクララ大作戦（グレイ）	30,654,200	ホー助くんDX	ALL 連・同
☆	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,908,400	(Z)	ALL　ジョー東使用 SSS×20　オール(P)
7	ギャロップレーサー	7′41″98	DCC−AGAS−KAC(P)	ALL　連 サクラバクシンオー使用
8	紫炎龍	46,329,760	さよなら ねこさん	ALL　連 残10
9	クイズ美少女戦士セーラームーン	2,600,900	NBLA−AGGS−DOHS　感謝です	ALL　96%
★	豪血寺一族（金田郎）	4,782,500	スーパーよごれ	ALL 連・同

GAME's WiLL ☆＝10（340）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1　☎(075)711−1435

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	マクロスプラス（VF−11）	5,175,140	J. G. K−ALL(割)	ALL　(連)
2	GTI CLUB（超上級）	1′36″275	WZH	ALL
☆	ブレイカーズ（タオロン）	17,824,700	TUR−NARK	ALL　(連)
☆	わくわく7（ライ）	28,942,000	かっつお（野田はたたねぇど）	ALL　(連)(同)
5	ライデンファイターズ（ジャッジスピア）	52,019,940	ルリちゃんが一番!! L2A−大明神♥	ALL　(連)(同)
6	とべ!ポリスターズ	399,980	穴うめルリちゃん	7面　(連)
7	クイズ美少女戦士セーラームーン	1,374,600	ルリちゃんで頭は一杯、問題覚えられません(大)	4面　Vちゃん使用 半年後のクリア予定
8				
9				
10				

GAME's DRAGON ☆＝0（39）

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F　☎(075)822−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ミヤモト）	15,097,520	たこ太	クリア　(連)
2	バトルガレッガ（ホーンナム）	14,551,520	大門	クリア　(連)
3	怒首領蜂（タイプC）	101,893,740	S. N	2−5ボス ショット型
4	怒首領蜂（タイプB）	67,561,930	S. N	2−4　フルオート有 ショット型
5	ストリートファイターZERO2（ローズ）	2,982,900	難問ラウ	クリア　(連)(同)
6	X−MENvsストリートファイター（リュウ＆チュンリー）	2,198,900	ハメハメハ大王	クリア　(連)
7	ストリートファイターEX（アレン）	1,242,800	アレン・スタイリー	クリア
8	怒首領蜂（タイプA）	43,544,390	コンボゲームカツク	2−3 フルオート有
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆＝1（310）

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アルカノイド	1，135，390	豊中のN．F氏	クリア
2	アルカノイドリターンズ	655，510	豊中のN．F氏	50面クリア
3	ストリートファイターⅢ	2，466，700	マニワ結婚おめでとう WILLARD	クリア
4	スカッドレース（ツインタイプ、初級昼T.A）	2'11"21	完走しただけです IZK	完走
5	スカッドレース（ツインタイプ、中級T.A）	2'36"09	開発者のベストラップぬけない人 IZK	完走 BL49" 3 ロケットスタート失敗
6	レイストーム（R－GRAY 2）	26，143，200	HYAKU－TTJ会長	クリア 残0
7	戦国ブレード（アイン、(連)）	2，116，800	運命の稲妻 福里 仁（0点）	2周クリア 1周121.4万
★	ストライカーズ1945（メッサーシュミット、(連)）	2，161，700	PPR－KTL－IZK（OMM）	2周クリア 残1 1周116万
9	ストライカーズ1945（震電J7、(連)）	2，136，400	西宮震電（狂犬）	2周クリア
10				

チャレンジャー関大前店 ☆＝0（89）

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース（初級）DAY	2'17"38	P－T	完走 MT
2	スカッドレース（初級）NIGHT	2'03"65	P－T	完走 MT
3	スカッドレース（中級）	2'39"02	P－T	完走 MT
4	スカッドレース（上級）	2'36"51	P－T	完走 MT
5	マジカルドロップⅢ	693，538	CAL	ハーミットまで
6	コラムス'97	5，411	DST♡まりりん	Lv.190 段位名人 えーかげん疲れる..
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1，795，700	ヨガファイ屋うんこ	ALL SSS×15
8	怒首領蜂	90，868，770	コンボだけで3千石落 FA－OO7G－Ⅲ	Cタイプ ショット強化 2－5
9	アルペンレーサー2（レース、テクニカル）	1'53"774	脂亡	ALL おやじ使用
10				

GAME's MILK ☆＝4（16）

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター3	3，410，200	メタルファイターよっしーぶい♡	ALL (連)
2	ストリートファイター3	3，354，600	メタルファイターよっしーぶい♡	リュウ
3	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9，999，999	MIZ神－ZZ(お)	ALL (連)
4	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9，999，999	TA1	ヤン
5	風雲スパータッグバトル	802，900	MIZ神－ZZ(お)	ALL 6マス
☆	ライデンファイターズ	50，540，350	GSK	ALL 7マス
★	バトルガレッガ	16，219，490	K．N (と)	ALL ジャズウ
★	バトルガレッガ	15，812，090	木村	ALL (連) ライデンMkⅡ
★	ストリートファイターZERO	4，872，400	L2A－GYO♥	ALL ミヤモト
★	餓狼伝説2	41，374，500	WZH	ALL ボーンナム

コズミックプラザABC ☆＝1（71）

大阪府寝屋川市早子町18－14 ☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）	2，847，900		ALL（ギースおち）
2	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2，223，700	TMG（3回目）	ハイスピード
3	ストリートファイターⅢ（ユン）	1，338，600	TMG（初プレイ）	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1，231，700	ちく	ALL 100万おち
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1，229，600	おくだ	ALL 150万おち
6	アルペンレーサー2（レース）	1'38"902		ALL 32万おち？
7				
8				
9				
10				

タウンスポットプレイランド ☆＝1（178）

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)37－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9，999，999＋α	怒首領ブル 今度のウサギは怒ってる！Ⓐ社長	1c オウム(ALL)
2	マネーアイドルエクスチェンジャー（練習）	662，011	MIZ神－ZZ(お)	1c LV36 多分100万こえる？
3	紫炎龍	48，797，020	STAC－MSV	2周ALL 残×13
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1，866，200	のび太	ALL SSS×18 SS×2 ギース有
5	さるかにハムぞう	160，853	ばや兄	1c 30面
6	鉄拳3（吉光）	3'16"71	GFC－ホンゲ	ALL
7	ストリートファイター3（ケン）	2，833，700	STG－T．M(大) Ⓐ副社長	ALL
8	電車でGO!（東海道）	200.0km	旅行マニアか？(ぬ)じろ村長(図)	ALL 92点
9	怒首領蜂（Cタイプ）	85，780，040	☆PIG's－ケンイチ今度の豚は怒ってる	1c 2－？ よゆう あと30Kg
10	ソニックウイングスリミテッド（真尾まお）	2，360，900	RST－たもつ FROM－KYOTO♥	ALL

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝5（396）

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2，233，800	KJN	ALL (連)付 ダッドリー使用
2	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9，999，999	MAT	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1，885，200	AXIOM－DEN	ALL (連)付 ジョー東使用
4	パズルボブル3（ふつう）	517，451，400	PST－PTC	ALL
★	天地を喰らうⅡ（黄忠）	4，630，200	AXIOM－H．Y(帝)	ALL (連)(回)付 残0 鳥0
★	天地を喰らうⅡ（趙雲）	4，399，400	AXIOM－H．Y(帝)	ALL (連)(回)付 残0 鳥0
★	天地を喰らうⅡ（関羽）	4，259，800	AXIOM－H．Y(帝)	ALL (連)(回)付 残0 鳥0
★	天地を喰らうⅡ（張飛）	4，151，200	AXIOM－H．Y(帝)	ALL (連)(回)付 残0 鳥0
9				
10				

マンモス城インベーダーハウス ☆＝1（4）

大阪府高槻市北園町18－14 ☎(0726)82－4323

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（B－TYPE）	70，377，510	DELTA－TST(名) 教習中	2－4
2	怒首領蜂（C－TYPE）	69，722，080	IGU	2－3
3	ストリートファイターⅢ（ケン）	2，546，100	100万落ち	ALL P×7
4	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	2，219，300	やっとこさ200万：ARI(図)	ALL P×5 リュウ35万（泣）
5	ストリートファイターⅢ（アレックス）	1，715，100	ブロッキング無し，むきえび（手むき）	ALL ブーメランレイド
6	クイズ美少女戦士セーラームーン	1，680，400	ひまつぶし	ステージ5 連なし
7	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	29，031，275	ぼや兄(名)	ALL B×5
8	バトルガレッガ（ミヤモト）	14，078，390	IGU	ALL
9	バトルガレッガ（チッタ）	11，003，110	Joupiuss－RYOKO㊥	ALL 残1
10	ぷよぷよSUN	1，264，014	トーヨコ追悼記念 SPD－Y．K(図)	ALL ふつう 17連鎖

ハイスコア通信 お店から②

●フロントロウ（東京）
スカッドレース入荷。近日VF3大会開催。くわしくは当店スタッフまで。

●ゲームパレス（静岡）
他の店はどーか知りませんが、ウチはストⅢがあまり盛り上がっていません。ブロッキングや各キャラの強さなどバランスがとれている…と思う。が、しかし…。これで期待はセイヴァーのみとなってしまいました。ところで新宿西口スポーツランドのみなさま、遠征どうもありがとうございました。みんながあんなに熱くなっていたのはヴァンパイアハンター以来だと思います。今度はウチらが行く番…なのか！？ by STCさんタイムどーもです。店員B。

●プレイシティキャロットアピア店（静岡）
鉄拳3、対戦台、シングル台そろえてありますので、鉄拳野郎は集まれ！！春の新作マイエンジェル2、ヴァンパイアセイヴァーなど多数入荷予定。ぜひ御来店ください。

●グリーンプレイランド（岐阜）
鉄拳3で、とぉーっても盛り上がってます！常連では…ですが…。強者来てください。もちろんただ鉄拳3が好きな人でも大丈夫ですんで、どんどん遊びに来てください待ってます。

●オレンジペコ（愛知）
新しいスコアラー求ム！！「ねこんさん、LAC・HEROさん、カムバーック！！（涙）」 by 店員倍損

●ゲームズドラゴン（京都）
遂にガレッガ2台になりました（3月2日現在）。当店の規模から考えてこのようなケースは珍しく、気合い入りまくりです。P.S.P。S。近藤さん、連射装置ありがとうございます。 by 責任重大(乗)

●ゲームズミルク（京都）
☆CAT'S－サトル様、NAL様、来店ありがとうございました。タイトーイン002のみなさまいつもお世話になっています、またおこしください。遠征者の方は気軽に声をかけてください、若しくはノートの遠征者コメントコーナーに記入してください。

●タウンスポットプレイランド（大阪）
元STACの会長（今村 豊）及び会員だった方お手紙ください。また、みんなと会いたいですネ。 by MSV&SPO＋ジャムと呼ばれた当時少年の人（10年前）

●マンモス城インベーダーハウス（大阪）
トーヨコのみなさんへ、遠征の際にはお世話になりどうもありがとうございました。形見のドットリ君は大事にとっときますので。 by（Y.K＋ドットリ狂(ぬ)）(図)

●ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
初めて来られる方へ、当店はマジで見つけにくい所にありますので来る前にTEL一本入れてくださった方が無難です。 by 担当津川

●カントリーボーイ（広島）
ギャザリング－！！スカッドレースとか入って店内が狭いです。 ギャザ原

●ビッグウェーブ（高知）
藤田店長、ZAC－Ristarさん、内藤さん、G・GETさん、その他のトーヨコの方々本当にどうもありがとうございます。もらったイスはこれからウェーブで行きつづけています。 by スト(研)GUY

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
長田仙人くん来店ありがとう、次回はもっと長期滞在してください。バンバンの人は近いんだからもっと来てよ。マージャンはリターンマッチ希望！！

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）
・札幌より遠征のT3－吉村君、来店どうもありがとうございました。そして凄いプレイまで見せてくれてありがとう。まだまだガレッガは熱いですね。
・遠征者のみなさんへ（とくにいつも突然現れる山形のみくりや君！）泊まる所をできるだけ確保したいと思うので、来る前に一言連絡してください。腹こわしてもいいんなら僕の手料理♡も出ます（笑）
・NO－Bの受験&僕の卒業、揃って見事にダブル玉砕！！みんなもゲームのやりすぎには気を付けようね。
・3月20日のVF3大会へ参加してくれたみなさん、どうもありがとうございました。次の大会へもぜひ参加してください。ちなみに優勝は小倉キャッスル代表チームでした。それにしても北九州は強い！ by スコア担当ガレッガーズしま

●ゲームプラザ（熊本）
オールドゲーム復活予定！！リブルラブルなどありますので、なつかしい人はやってください。当店では、ヴァンパイアハンターの対戦が熱いです。みんなやりにきてね。

●ゲームピアチャンス国分店（鹿児島）
GDS－OOT氏「メカニック虎の巻」ありがとうございました、精進します。 by K.B

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	-	ストリートファイターⅢ	820	カプコン
2	2	バーチャファイター3	571	セガ
3	1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	523	SNK
4	-	怒首領蜂	323	アトラス
5	-	鉄拳3	315	ナムコ
6	4	X-MEN VS ストリートファイター	288	カプコン
7	3	ストリートファイターEX	253	アリカ、カプコン
8	-	マジカルドロップ3	173	データイースト
9	8	電脳戦機バーチャロン	164	セガ
10	7	バトルガレッガ	153	エイティング/ライジング

11位	ストリートファイターZERO 2 アルファ 108	12位	ザ・キングオブファイターズ'96 92	13位	ぷよぷよSUN 85	14位	サムライスピリッツ天草降臨 77	15位	ライデンファイターズ 73

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	-	ストリートファイターⅢ	814	カプコン
2	2	バーチャファイター3	673	セガ
3	1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	591	SNK
4	4	X-MEN VS ストリートファイター	291	カプコン
5	-	鉄拳3	285	ナムコ
6	3	ストリートファイターEX	197	アリカ、カプコン
7	-	怒首領蜂	241	アトラス
8	6	電脳戦機バーチャロン	164	セガ
9	-	マジカルドロップ3	144	データイースト
10	7	ストリートファイターZERO 2 アルファ	109	カプコン

11位	バトルガレッガ 100	12位	クイズ美少女戦士セーラームーン 98	13位	ぷよぷよSUN 83	14位	バーチャストライカー 80	15位	ザ・キングオブファイターズ'96 77

好調発進ストⅢ

流れが速すぎる対戦格闘人気

今月は新製品がベストテンにいくつか入ってきました。かわりに大きく順位を下げた機種もあり、変動の激しい1ヶ月となっています。

初登場で1位をGETしたのは、カプコンの新しいストリートファイターシリーズ、ストリートファイターⅢです。ひさしぶりに登場した2Dの話題作で、最初の人のつきぐあいは上々のようです。

ストⅢは、新しいハードを使った対戦格闘ゲーム。グラフィックのパターン数は非常に多く、滑らかな動きが可能になっています。

ゲーム内容は、基本はストⅡシリーズをベースにしています。少しテンポが速いのですが、2D格闘に慣れた人には、入りやすいルールになっています。

ところが、その裏にはさまざまなシステムが加えられています。ブロッキングが一番目立つシステムですが、それ以外にスーパーキャンセル、浮かして追い打ちなど、2D格闘で考え得るシステムは、たいがい入っていると言っていいでしょう。

一見、とても奥が深そうなのですが、それらのシステムが隠された感じなので、目立っていません。特に使いこなそうと思わないうちに、何となくやめてしまう危険があるような気がします。

すべての点で、とても細かい手間がかかったゲームです。その分、目立って強烈な面白さに欠けている感があります。今後はその点がマイナスに働かなければよいのですが…。

新作躍進 急落機種も…

ナムコの鉄拳3は、期待のシリーズ3作目。まだ出回りが少ないのでこの順位ですが、非常に好評をもって迎えられているようです。基本的に、やりこんだプレイヤーを納得させる新作のシリーズものを作るには、とても手間がかかります。それを可能にする体制づくりができているということは、高く評価すべきでしょう。

アトラス／ケイブの怒首領蜂は、やりごたえのある本格シューティング。2周目のラストの蜂は、シューティング史上最強と言える驚愕のボスなのでゲーマーなら1度は見ておきたいものです。

今回は書きたいことがヤマほどあったのですが、スペースの都合上ここまで。ではまた来月。（ぜんじ）



（京都府　村田真吾君）

ゲーマーズハウス　ガンマ　☆＝0（1）

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（B－TYPE）	127,644,850	怒首領蜂の巣ヨロシクネ！　OS．P．①	ショット強化2－6 まだまだです
2	怒首領蜂（C－TYPE）	115,108,480	集中力が続かへん…… OS・KSR・F/A	ショット強化 2－5
3	ソニックウイングスリミテッド（真尾まお）	2,608,900	蜂を愛せなかった男 OS－MIN	ALL
4	蒼穹紅蓮隊（紫電）	24,244,770	OS－H・G 紅矢女史に幸あれ	ALL
5	対戦とっかえだま（ウパ太）	3,584,700	H・N	R－9 23連鎖
6	ライデンファイターズ（スレイブ）	51,628,720	OS－MIN	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフゥ）	1,475,700	平和の琉歌は心に深く染みる歌だ　Tuu	ALL SSS×8　SS×5
8	サプライズアタック	775,190	X－MENVSSFで　あつい対戦がしたい㊙	ALL
9	スノーブラザーズ	2,492,210	A・I	ALL
10	ディフェンダー	34,800	祝！マヤノトップガン阪神大賞典V!	R－4

ゲームセンターピノキオ　☆＝0（36）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE－C）	106,057,390	ALT－ 前田"MS－06"亜季㊌	2－5
2	デッドオアアライブ（ノーマルモード）	1'42"93	爆乳上等兵	ALL ジャン・リー
3	ぷよぷよSUN	602,633	DAI	ALL　16連鎖 ふつう
4	コラムス'97	4,782	WGP	Lv169
5	ソニックウイングスリミテッド（真尾まお）	1,752,500	ディック	ALL　㊥
6	ソニックウイングスリミテッド（キートン）	1,747,800	ディック	ALL　㊥
7	ソニックウイングスリミテッド（エレン・シンシア）	1,684,500	デク	ALL　㊥
8	ストリートファイターⅢ（いぶき）	1,240,100	ありがとういしけん	ALL
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド　☆＝1（16）

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	1,962,070	和泉	MAX　72HIT ティル
2	デッドオアアライブ（バーストモード）	1'32"83	ACE	ALL ティナ使用
3	ぷよぷよSUN（ふつう）	509,125	なむSUN・IPA	ALL 12連鎖
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,626,900	無	ALL テリー
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,253,700	ぼぶ	ALL　ギースで1ミス ホンフゥ
6	ストリートファイターEX	1,252,000	K．H	ALL ブレア
7	ストリートファイターEX	1,143,000	K．H	ALL C．ジャック
8	ライデンファイターズ	31,250,410	桑名寛之	S－7　連なし スレイブ
9	雷電DX（上級コース）	3,175,920	桑名寛之	1－8ボスで死亡 連なし
10	ウォーザード	1,143,300	ひさぼん・IPA	タオ LV・9

川島玩具店　☆＝0（19）

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411　☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード）	1,329,600	NOA	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,109,800	瞬水	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	1,187,600	RIG	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（アンディ・ボガード）	1,018,400	N．O	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン）	938,700	DUO	ALL
6	ストリートファイターZERO 2（ケン）	2,254,600	RIG	ALL
7	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	1,759,600	DUO	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（舞、テリー、アンディ）	623,700	NOA	ALL
9	侍魂天草降臨（橘　右京）	11'48"32	HIE	羅刹 ALL
10	ニンジャマスターズ覇王忍法帖（サスケ）	9'22"74	AOI	ALL

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44－5688

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,346,400	M．S ケン	1C ALL
2	ストリートファイターⅢ	1,675,800	MUL イブキ	最後でまけ
3	ストリートファイターⅢ	1,463,100	TAD エレナ	ラスまけ
4	ストリートファイターⅢ	1,122,600	KAZ オロ	ラスまけ
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,070,500	R．N マリー	1C ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,061,100	M．S ダック	1C ALL
7	X－MENvsストリートファイター	2,217,900	T．I　マグニートー S・トウース	1C ALL
8	レイストーム	12,242,500	SUR－G タイプⅠ	1C ALL マニュアル
9				
10				

モンキーハウス本館 ☆=3(331)

福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	まうすけのオジャマざわーるど（ロンリー）	104'35"91	G、M、C、悶悟涙T・H マウ？	1C LV・105
2	コラムス'97	9,999+α	G、M、C、悶悟涙T・H 残酷な図だ？	1C LV343 名人らしい
3	マネーアイドルエクスチェンジャー（1人で練習!）	484,761	G、M、C、悶悟涙T・H 勝負あり？	1C 64pts 名人らしい
★	スターグラディエイター（サターン）	1'38"75	G、M、C、悶悟涙T・H私もそのつもりだ	1C ALL (連)(同) ??72 [illegible]
★	スターグラディエイター（ゼルキン）	2'01"68	悶悟涙J・O（力走）1分で終らせる。	1C ALL (連)(同) ラン&ガンや！
6	女流将棋教室	135手	G. M. C. 悶悟涙 げえむのごんちゃん	1C ALL
★	クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	5,437,000	G. M. C. 悶悟涙 げえむのごんちゃん	1C ALL (連)
8	とべ!ポリスターズ	426,330	[illegible]	1C 7面 (連)
9	鉄拳3	2'04"16	G. M. C. 悶悟涙 おかび[illegible]	1C ALL (同) ポール
★	ナックルヘッズ（タケシ フジオカ）	1,534,600	悶悟涙はいご	1C ALL (連)

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,906,100	ようすけ	ケン 1C ALL
2	ストリートファイターⅢ	2,000,900	りょう	リュウ 1C ALL
3	ストリートファイターⅢ	1,183,100	ようすけ	ダッドリー 1C ALL
4	ストリートファイターⅢ	426,200	NAO	イブキ乱入 2抜き
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	837,000	ようすけ	ビリー ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	868,300	ようすけ	アンディ ギースALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,243,200	SSS 山口店	双角 ALL
8	ライデンファイターズ	31,808,350	TOM 山口店	7面 ジャッジスピア
9				
10				

ゲームスポットパスカル ☆=0(21)

岡山県岡山市大福134−4 ☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,390,900	ミシャグジさま	LV32 タバサ ALL
2	ぷよぷよSUN	773,461	ZZZ七首	ALL MAX15連鎖 ノーマル
3	ストリートファイターⅢ	2,872,200	DENSE−PAS−EVA	ダッドリー ALL
4	ライデンファイターズ	40,282,380	ZZZ七首	スレイブ ALL
5	怒首領蜂	41,876,910	ZZZ七首	3号機 2周目2面まで
6	ストリートファイターⅢ	2,760,000	DENSE−PAS−EVA	いぶき ALL
7	ストリートファイターⅢ	2,236,100	DENSE−PAS−EVA	ネクロ ALL
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆=3(159)

福岡県筑紫野市二日市北1−2黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ウォーザード（タオ）	4,247,200	マジでもうやめたい…8号	ALL (連)(同)
2	ウォーザード（タバサ）	7,669,600	俺はやめた・・・ゴメン (店)長	ALL (連)(同)
3	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,464,900	筑紫野すきま産業 二代目部長 (店)長	ALL
4	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,589,700	喧嘩売ってる？（笑）（誰に？） (店)長	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,493,700	祝☆トリプルアッパー復活記念スコア (店)長	ALL
6	アルペンレーサー2（T.T テクニカル）	2'04"811	GDS−OOT	ALL 2回休み
7	マジカルドロップⅢ（すごろくモード）	9,999,999	LAC−HERO	1C 10マス 永パ使用
8	紫炎龍	26,626,320	GDS−OOT	ALL (連) 残×6 まるでダメ夫
9	怒首領蜂（Bタイプ）	80,053,670	MIY−FTC	1C 2−5
10	ストリートファイターⅢ（エレナ）	2,054,300	やられアップの尻がGOOD (店)長	ALL

ビッグウェーブ ☆=1(32)

高知県高知市曙町1−8−25寿ビル1F西 ☎(0888)43−3433

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,631,600	T・S	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ユン・ヤン）	2,496,600	あと少し♡	ALL
3	ストリートファイターⅢ（エレナ）	1,688,300	フレイザードしようぐう〜ん。	ALL
4	ストリートファイターEX（リュウ）	1,352,400	豪鬼コマンド失敗 BBC	ALL ノーミス
5	D&D®S.O.M（クレリック）	3,698,815	今日の宝箱係に死の宣告−ばくだ	ALL 2Pカラー 4分×13 Iタイプ
6	わくわく7（まるるん）	29,592,800	DNA	ALL
7	19XX（ライトニング）	19,124,100	あいたあびびっちゅう!!	ALL
8	バトルガレッガ（G・バット）	13,728,060	LAOS−長田仙人	ALL 5面980万
9	バトルガレッガ（ガイン）	13,727,510	おめこ病棟に隔離して〜！ (中)	ALL 残0
10	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,554,650	1400出れば満足。スト[illegible]GUY	ALL 残1

ゲームハウスカントリーボーイ ☆=0(9)

広島県広島市安佐南区長楽寺町1−1−37 ☎(082)872−1605

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	1,240,970	私欲人鬼怒川竜次	ALL メビウス
2	ウォーザード	1,575,000	無為と殺意の節切(私)鬼怒川竜次	Lv.1 ムクロ ALL
3	怒首領蜂	29,698,990	XRX−マーラ穴うめ	6面 ALL Aタイプ
4	怒首領蜂	97,728,650	ドドンパチプロ	2−6、Cタイプ
5	ティンクルスタースプライツ	2,059,612	XRX参上	1コイン ALL メモリ
6	侍魂天草降臨	8'25"06	鬼怒川竜次	ALL 風間蒼月
7	スカッドレース	入荷!		
8	鉄拳3	入荷!		
9				
10				

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(19)

福岡県北九州市小倉北区京町2−6−7 ☎(093)521−2040

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	45,193,160	かしわうどん。	1C ALL 青スレイブ使用
2	ザキングオブファイターズ'96	523,700	M. SA	1C ALL クラーアンーレオ
3	ストリートファイターZERO2アルファ	1,539,300	JACK.	1C ALL ローズ
4	ストリートファイターZERO2アルファ	1,398,500	YUVO.	1C ALL ケン
5	ウォーザード	1,912,000	J. Q.	1C ALL タオ
6				
7				
8				
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)

愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,673,200	★新世界暗黒雑技団 強制来店記念	ALL テリー
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,401,600	★新世界暗黒雑技団	ALL アンディ
3	首領蜂（Aタイプ）	57,773,240	LAOS−長田仙人 強制来店記念	2周ALL 残1
4	ポンピングワールド	4,039,130	SUR−DKS[illegible] どばし記念	ALL また来てね
5	モータルコンバット（スコーピオン）	15,982,500	GER−AOI リープテイル殺	ALL 激甘
6	レイストーム（R−GRAY 1）	13,726,400	MI!	ALL 5段
7	レイストーム（R−GRAY 2）	17,202,900	SUR−R. T[illegible]	ALL 5段
8	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,286,900	FAD−IDA（強制プレイ）	ALL
9	スーパー上海ドラゴンズアイ（ゼウス戦記）	79,000	古本 三紀子	ALL 1コイン
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,086,600	TAK	ALL タンフール

オキモト ☆=1(19)

広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,524,700	G	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ユン）	2,469,300	DOI	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ダッドリー）	2,200,400	玉	ALL
4	ストリートファイターⅢ（リュウ）	2,164,600	AH_2O	ALL
5	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,102,800	玉	ALL
6	ストリートファイターⅢ（オロ）	2,031,200	玉	ALL
7	ストリートファイターⅢ（アレックス）	1,819,300	ZAM	ALL
8	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	1,831,900	玉	ALL
9	ストリートファイターⅢ（いぶき）	1,732,800	AHO	ALL
10	ストリートファイターⅢ（エレナ）	1,594,000	松村	ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆=0(60)

福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,422,080	T3−吉村 聡 めんたいこブリッツ♡	ALL 60万落ち
2	怒首領蜂（Bタイプ）	117,047,730	MIY	2−5 ショット強化 MAX 519HIT
3	怒首領蜂（Cタイプ）	115,081,790	G'z NO−B	2−5 ショット強化 MAX 467HIT
4	蒼穹紅蓮隊（一号機屠竜）	30,698,241	税改	ALL 連付き Ⓑ×11
5	蒼穹紅蓮隊（二号機紫電）	28,043,689	G'z KYO	ALL 連付き Ⓑ×9
6	ティンクルスタースプライツ（メビウス）	2,702,380	G'z メチャ1号	ALL 連付き MAX 48HIT
7	ハチャメチャファイター	29,073,110	G'z メチャ1号	2−4後半 連付き
8	デッドオアアライブ（ジャン・リー）	1'47"85	悶悟涙 KMM	ALL
9	ヘブンズゲート（ジン）	3'16"40	G'z HID	ALL
10	ヘブンズゲート（ナナセ）	4'10"70	IDA	ALL

チャレンジバンバン ☆=3(129)

愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（A−TYPE）	71,474,800	LAOS−長田仙人（FAD特別顧問）	2−5
2	怒首領蜂（C−TYPE）	99,155,710	K. M（4月から広島）	2−5
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	1,837,900	★一暗黒龍	ALL（18、2、0）キャラ別希望
4	ストリートファイターⅢ（いぶき）	2,438,000	FAD−たけしくん	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（アンディーボガード）	1,622,600	★一暗黒龍（キャラ別希望）	ALL（13、3、3）
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリーボガード）	1,761,800	★一暗黒龍（キャラ別希望）	ALL（17、1、2）
7	バトルガレッガ（G−バット）	13,800,360	FAD−LXSVU	ALL
8	ライデンファイターズ（スレイブ）	53,151,290	クレイジー岩鬼	ALL
9	さるかにハムぞう	174,474	FAD−JAN	1C 30面
10	蒼穹紅蓮隊（鵬牙）	39,474,315	BANRI	ALL

ゲームプラザミッキー ☆=1(39)

広島県広島市南区的場町1−7−2 ☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'57"60	ねすぎよ	ALL ポール
2	鉄拳3	2'49"05	NEZ−GYO	ALL 吉光
3	ストリートファイターⅢ	3,153,500	ねすぎよ	ALL ケン
4	ストリートファイターⅢ	2,112,700	NEZ−GYO	ALL ユン
5	ストリートファイターⅢ	1,701,700	ねすぎよ	ALL エレナ
6	マジカルドロップⅢ（ストーリーモード）	2,108,664	EVA	ALL ジャッチメント
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,630,500	NEZ−GYO	ALL ホンフゥ SSS×13
★	神凰拳	1,807,200	チェリーの裸にエプロン最高！まかくん	ALL ルシファー S×20 20万×1
9				
10				

次回のスコア締め切りは **5月18日**（19日消印有効）

☆獲得数上位店(4・30〜5・30時点)

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	2	13
1	プレイシティ24(北海道)	4	13
3	GAME's WiLL(京都)	3	10
4	オレンジペコ(愛知)	3	9
5	jogo江古田店(東京)	3	8
6	TILT神保町(東京)	1	6
6	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	3	6
8	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	0	5
9	GAME's MILK(京都)	1	4
9	荏原ゲームコーナー(東京)	1	4

ハイスコア通信 担当者から

毎回予断を許さない☆獲得数争い。首位を争うアイリン夢空間とプレイシティ24が1位の座に位置している。両店ともジャンルは違えど今のハイスコア界を代表する強豪店だけに今後もデッドヒートを繰り広げていくに違いない。

またその下にぴったりついて離れないGAME'sWiLLとオレンジペコの2店だが人材豊富にみえるオレンジペコに比べWiLLの方はややプレイヤーの数が少な目なのが今後の不安材料ではないだろうか。

そして目を引くのが5位に順位をあげてきたjogo江古田店だろう。同店には実力派のプレイヤーが多数おり、プリクラ大作戦で一気に大爆発を遂げたかたちとなった。プリクラ大作戦以外のゲームでの活躍もおおいに期待できる。

また9位に顔をみせたGAME's MiLKだが早くも関西を代表する集計店となりつつあるのではないだろうか。すべては地元プレイヤーの成長にかかっているはずだ。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

●申請方法

やり方は2つあって、1つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう1つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

●集計対象スコアとなるための条件

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たすゲーム筐体であること。
❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※3）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。
❺集計開始予定月に集計店から申請が1個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。
❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12自から翌年の11月の1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝3（28)」という表記は、今年度は☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※1：複数ボタンの同時入力を1ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。
※2：ゲーム基板や音体などの製iが、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でブレイできない部用（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディッブスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週月～水曜日の午後6時から8時まで受け付けているぞ

PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,280,600	Mr－YAS	ALL イブキ
2	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,197,600	Mr－STO	ALL ブルーマリー
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,568,400	Mr－BEE	ALL ウルヴァリン
4	ティンクルスター スプライツ	1,234,520	Mr－K・T	ALL ストーリー
5	ストリートファイターEX	1,156,900	Mr－AMP	ALL リュウ
6	侍魂天草降臨	13'16"49	Mr－END	ALL 柳生
7	パズルボブル3	64,762,220	Mr－END	ALL
8	鉄拳2 Ver.B	1'47"61	Mr－D・I	ALL カズヤ
9	わくわく7	7,290,800	Mr－SAM	ALL ティセ
10	ザキングオブ ファイターズ'96	451,800	Mr－RAS	ALL

神宮前キャロットハウス ☆＝1（6）

宮崎県宮崎市神宮2－1－30プラザビル1F ☎(0985)29−3967

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	アースジョーカー (JOKER 4)	1,346,300	鉄人2号店 ぬいぐるみ使用	ラスト面
2	タンブルポップ	1,007,500	ABA	ALL
3	ダイエットGO!GO!	1,737,780	GO！ひろみ	
4	怒首領蜂 (TYPE C)	33,726,400	MGF－KOB	6面ボス　連なし HIT277
5	鉄拳3 (ポール)	2'59"11	穴うめADD	ALL
6	怒首領蜂 (TYPE B)	27,945,570	MGF－いいねぇ～	6面ボス　連なし HIT139
7				
8				
9				
10				

ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34−7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (アレックス)	1,742,600	E.	スーパーアーツⅡ ラスト
2	ストリートファイターⅢ (ユン＆ヤン)	1,763,400	かみぃ	スーパーアーツⅡ
3	ストリートファイターⅢ (いぶき)	1,161,000	かわい	ALL
4	ストリートファイターⅢ (オロ)	1,805,000	J. H	スーパーアーツⅡ ラスボスで死…P×4
5	ストリートファイターⅢ (ショーン)	2,069,600	㊐研No.3 URD	ALL
6	ストリートファイターEX (豪鬼)	1,093,700	帝王DBG様 (元KVR様)	世界征服 ALL
7	レイストーム (R－GRAY　1)	11,199,050	BNK2－CRAIF	弾が見えなくなる… 7面
8	ライデンファイターズ (スレイブ)	42,370,700	㊐研No.7 よっしー	うりゃー!! ALLクリア
9	ぷにっきいず	196,100	ぷに研No.3 かみぃ	ぷにゃー!! ALLクリア
10				

ゲームプラザ ☆＝0（221）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362−0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	紫炎龍	53,166,630	ウーキーMST	1C ALL（2周） 残×16
2	怒首領蜂 (C－タイプショット強化)	117,211,570	不安定な人に捧ぐ 悶悟涙KMM	2－5ボス死亡 終ってるよ
3	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,639,200	下関のUちゃんへ bySIE	1C ALL　舞使用 SSS×12
4	侍魂天草降臨	2'59"41	T2－MRS あと少し	1C ALL 羅刹ガルフォード使用
5	マジカルドロップⅢ (スゴロク・モード)	9,999,999	MAI!!	1C　バッドエンド 6コマ目
6	ソニックウイングス リミテッド	2,454,700	EBI	1C ALL まおまお使用
7	バタリアン	10,810	はにかむ肉球　REI	81面END　残×7 GIVEUP
8	デッドオアアライブ (ジャン・リー)	1'46"76	悶悟涙KMM	1C ALL ノーマル
9				
10				

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（12）

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47−3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,248,300	M一文字 てきとうにやったので	リュウ 1C ALL
2	19XX	13,258,300	OOT	震電LV30　ALL 残1
3	ソニックウイングス3	2,474,000	SHT－S・K	ALL ディアブローン
4	クレオパトラ フォーチュン	6,729,640	TAO	ALL 1658　ブロック
5	鉄拳2	2'17"45	XYZ いまさら……	カズヤ ALL
6				
7				
8				
9				
10				

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
4月発売					
サンフランシスコ ラッシュ	アタリ/SNK	ドライブ	ハンドル	4月中	
ギャルズパニックS	カネコ	アクションパズル	8－2	4月中	ギャルズパニックシリーズの最新作！総勢12人の女の子が登場！
バトルサーキット	カプコン	アクション	8－2	4月中	
ソルディバイド	彩京	シューティング	8－3	4月中	
TOP SKATER	セガ	スポーツ	特殊	4月中	ジャンプやバンクから飛び出す浮遊感を楽しんでください。ベニーワイズの新曲も必聴!!
3 on 3 DUNK MADNESS	ビデオシステム	スポーツ	8－3	4月中	
5月以降発売					
グルーブオンファイト	アトラス	格闘	8－6	5月予定	
マキシマム フォース	SNK	ガンシューティング	特殊	5月予定	
ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	格闘	8－6	5月予定	5月発売に向けてがんばってます。
麻雀ハイパーリアクション2	サミー工業	格闘	KB	5月予定	お待たせしました！もう延びません(笑)
バーチャストライカー2	セガ	スポーツ	8－3	5月予定	
サイドバイサイド2 エボルツィオーネ	タイトー	ドライブ	ハンドル	5月予定	
ダイナマイトベースボール'97	セガ	スポーツ	特殊	6月予定	
発売日未定					
パルスター2	SNK	シューティング	8－2	未定	
MARVEL SUPER HEROES vs STREET FIGHTERS	カプコン	格闘	8－6	未定	テレビをご覧ください。
GTI CLUB バーチャルギアージョン	コナミ	ドライブ	ハンドル	未定	
ときめきメモリアル おしえて your heart	コナミ	恋愛シミュレーション	特殊	未定	
PF573	コナミ	格闘	未定	未定	
レーシングジャム	コナミ	ドライブ	未定	未定	
Gダイラアス	タイトー	シューティング	8－2	未定	
ファイナルロマンス4	ビデオシステム	麻雀	KB	未定	業界初の4人打ち麻雀遂に現る。

マルゲ屋宅配便 春のみちのくツアー

5月9日(金)~11日(日) 福島・山形・秋田、18日(日) 茨城

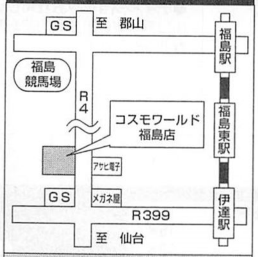
訪問店発表!!

マルゲ屋号でボクと握手!
みんなで遊びに来てくれよな!!



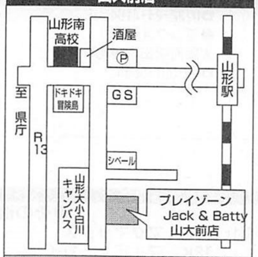
爽やかなカラーリングで生まれ変わったマルゲ屋号と共に、あなたの町に春をお届けする。ご存知、平成のドサまわり「マルゲ屋宅配便」。予告より1カ月遅れてしまいましたが、ついに訪問先が決定いたしました。
今回は東北方面に地域を限定して、延べ5日間4店舗を巡ります!! 惜しくも今回選に漏れてしまった地域の皆さん、ごめんなさい。いつの日か必ず、あなたの町にもお邪魔させていただきます!

コスモワールド福島



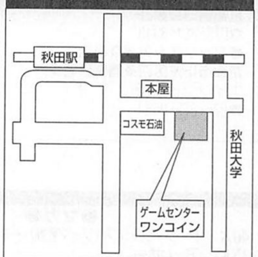
福島県伊達郡伊達町字姥ヶ懐5-1
tel.0245-83-5380
イベント開始 5/9(金) 19:00~
鉄拳3
対戦ライター：キャサ夫、がっちん、C·LAN

プレイゾーンJack & Betty 山大前店



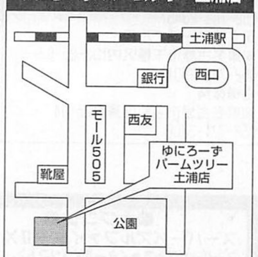
山形県山形市東原町1-2-13
tel.0236-25-5553
イベント開始 5/10(土) 17:00~
鉄拳3
対戦ライター：キャサ夫、がっちん、C·LAN

ゲームセンター ワンコイン



秋田県秋田市手形山崎町8-5
tel.0188-37-0005
イベント開始 5/11(日) 15:00~
EX plus&ヴァンパイアハンター
対戦ライター：キャサ夫、がっちん、C·LAN

ゆにろーず パームツリー土浦店



茨城県土浦市川口1-11-5
tel.0298-25-2777
イベント開始 5/18(日) 13:00~
鉄拳3
対戦ライター：キャサ夫、がっちん、C·LAN

宅配便といえばお馴染みの、新声社グッズの販売も見逃せない!
コレが今回の目玉<ゲーメストグッズ最新人気商品群>だ!

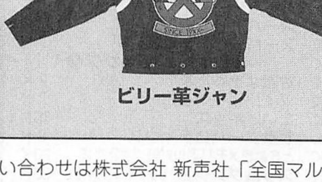
- ・ナコリム 羅刹テレカセット 2,300円(税込み)
- ・ナコルル マグカップ 893円(税込み)
- ・リムルル マグカップ 893円(税込み)
- ・ナコリム マウスパッド 1,575円(税込み)
- ビリー革ジャン 52,290円(税込み)
- スカロマニアトレーナー 6,090円(税込み)
- その他多数(コミックス・書籍等も販売予定)



マグカップ



2代目マルゲ屋号



ビリー革ジャン

ナコリム 羅刹テレカセット



・印がついている七瀬葵先生の商品を「羅刹テレカセット+マグカップ」もしくは「羅刹テレカセット+マウスパッド」とセットで買ってくれたキミには、大好評の<七瀬葵 入魂 描き下ろし非売品キーホルダー>をプレゼント!! もう買うしかない!

※宅配便に関するお問い合わせは株式会社 新声社「全国マルゲ屋宅配便振興会」担当のタケモリ(03-3293-9327)までどうぞ。

すばらしい本屋さん132軒

●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
☎0255-44-7660

●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14 ライフビル2F
☎025-245-4141

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232

●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012

●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888

●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
☎0568-33-7126

●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル1F
☎052-453-1322

●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202

●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334

●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345

●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601

●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208

●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535

●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345

●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650

●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622

●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331

●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667

●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582

●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185

●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280

●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348

●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654

●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518

●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321

●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634

●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298

●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294

●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011

●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313

●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402

●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398

●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000

●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152

●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184

●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835

●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
☎0720-53-5999

●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512

●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100

●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434

●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891

●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454

●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014

●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523

●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523

●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267

●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329

●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044

●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181

●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321

●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111

●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5-18-4
☎0994-41-3395

●まるぶん／コミックワールド
熊本県熊本市上通町5−1
☎096-354-5963

●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2−8−7
☎099-253-2925

ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西四丁目　日之出ビル
☎011-221-3800

●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430

●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北1条西3
☎011-211-4433

●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒4条
1丁目1110
☎011-669-2205

☆文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
☎011-780-2706

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461

●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
☎022-264-0718

●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908

●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
☎0245-23-0366

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061

●ATOZ
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511

●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836

●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220

●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281

●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979

●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
☎043-224-1881

●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200

●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011

●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312

●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0756

●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720

●ラオックス
・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100

●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776

●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラボートピアビル2F
☎03-3354-2261

●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131

●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921

●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932

●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656

●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430

●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111

●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254

●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289

●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257

●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454

●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319

●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704／FAX:03-3462-2904

●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432

●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245

●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231

●アニメイト池袋店
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351

●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411

●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361

●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060

●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132

●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651

●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121

●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431

●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049

●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022

●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761

●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224

●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740

●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401

●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619

●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200

●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320

●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701

●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
☎0426-25-1201

●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤ　タイムズスクエア1F
☎03-5361-3301

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166

やったー！ゴールデンウィークの到来だ。
今年こそ絶対旅行行くぞ。コンチクショウ。

MOVIE

LYNCH IS BACK! 「ロスト・ハイウェイ」

あのデヴィッド・リンチが帰ってきた！

「砂の惑星」「ブルー・ベルベット」など数々のカルトムービーを世に送りだし、リンチ信者とでも言うべきものをつくりだしてきた天才監督が、「ツイン・ピークス／ローラ・パーマー最期の7日間」（'92）以来5年ぶり（！）に世に問う衝撃作「ロスト・ハイウェイ」。

監督自身が語るキーワードは「サイコジェニック・フーガ」（心因性記憶喪失）。これにサイコホラー、年上の女性とのロマンスなどのテイストを加え、素晴らしくグラマラスな映画が完成した。

俳優陣には「ID4」で大統領役を演じたビル・プルマン、「トゥルー・ロマンス」「エド・ウッド」などに出演したパトリシア・アークエットのほか、「イレイザーヘッド」以来リンチ作品には欠かせないジャック・ナンス（フィル）などが作品を盛り立てている。

ちなみにジャック・ナンスはこの作品が遺作となった。（ドーナツ屋で乱闘の末、頭を殴打されて死亡。う〜んリンチっぽい。合掌）。

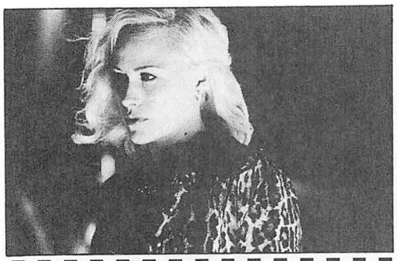
――闇のなかでタバコの火とともに、一人の男の顔が浮かび上がる。その男の名はフレッド・マディソン（ビル・プルマン）。人生に疲れたジャズ・サキソフォン奏者だ。

玄関のブザーが鳴り何者かの訪問を告げる。その男はフレッドに言う。「ディック・ロランドは死んだ」。フレッドはその名前にまったく心当たりがない。「ディック・ロランドとは誰だ！」急いで外に出たフレッドだったが、すでに男の姿は無かった。

ある日の朝、フレッドの妻レネエ（パトリシア・アークエット）は新聞を取りに出て、階段に封筒を見つける。何のメッセージもない。その封筒のなかには1本のビデオが入っていた。こうして先の読めないドラマが幕を開ける――。

全国松竹東急洋画系で6月中旬より公開予定だ。





CD

ともさかりえの魅力炸裂「un」CD-EXTRA発売中!!

CMに映画、ドラマ、ビデオとマルチメディアな活躍をみせるともさかりえちゃんのファーストアルバム「un（アン）」がCD-EXTRAで登場した。

CD-EXTRAとは通常の音楽CDに画像データを追加したものだ。

収録内容を覗いてみると…

●VIDEO紹介

絶賛発売中の「ともさかりえの頭の良くなるビデオ」（¥3800）をちょっとだけ紹介。

●On Air

いままで発売されたシングル「エスカレーション」「くしゃみ」「泣いちゃいそうよ」のTVでオンエアされたCFを収録。

●HOME PAGE紹介

りえちゃんの最新情報満載の「TOMOSAKA-TV」の紹介。ファンは必見。

●PHOTO

ジャケット用に撮影された写真をじっくりと眺められる。

3059円（税込み）で絶賛発売中。早くチンして♡



ところで「さかともえり」はどうなったのだろう？

OTHERS

AVファンは要注目 エムディオ「ZS-M5」発売中！

MD-CD一体型のオーディオっていうのは結構出ているけど、システムステレオなどどれも幅をとるものばかりで邪魔だよね。

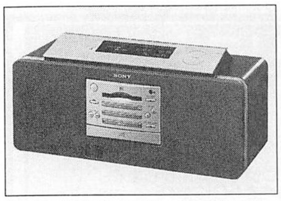
今回ソニーから発売されたエムディオ「ZS-M5」は本棚に収まるサイズ（奥行き17.8センチ×高さ20センチ×横幅44センチ）の小型化を実現。ユーザーのニーズに応えたつくりになっている。

音質面ではクリアなサウンドを再現するために、低歪率、低ノイズを実現するMD／CDプレシャス回路を採用。

機能的には使いやすいMDエディットエリアを装備。MD編集時に必要な編集操作ボタン、ジョグダイヤル、大型FL液晶ディスプレイをすべて本体上面に配置しているので、ディスプレイで確認しながら操作できるぞ。もちろん一体型なので手軽にダビングができる。

定価6万2千円で好評発売中だ。

お問い合わせ 03・5448・3311



ダビングはできるが、ダンピングしちゃだめだぞ！

PUSH 一押し

ゴジラと2ショット！「プリント倶楽部ジャイアンツバージョン」

プリクラ&プロ野球ファンには嬉しいお知らせだ。

いつか出るとは思っていたが、とうとう出ました「プリント倶楽部ジャイアンツバージョン」。

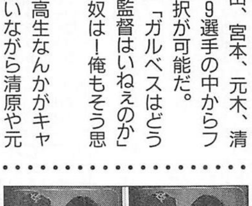
あなたの憧れのプロ野球選手（しかも今シーズン話題独占状態のジャイアンツ）と2ショットが出来ちゃうぞ。

松井、清原、桑田、斎藤（雅）、木田、宮本、元木、清水、仁志の9選手の中からフレームの選択が可能だ。

誰だ誰だ「ガルベスはどうした」「長嶋監督はいねえのか」なんて言う奴は！俺もそう思う。

でも女子高生なんかがキャーキャー言いながら清原や元木と2ショットするのはまだいいけど、いい年こいたハゲ親父やリーマンなんかが、酔っ払って喜々とした顔で松井と2ショットしちゃったりなんかしちゃうのは何か嫌だなぁ。

ちなみにこのジャイアンツバージョン、よくある地域限定って奴で東京ドーム周辺のみに設置されているので野球観戦の帰りに寄ってみよう。



©アトラス©東京読売巨人軍

PRESENT

"W"は終わらない…

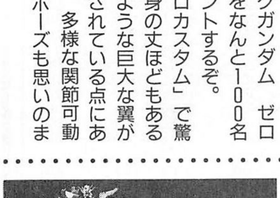
TVシリーズで好評を博し、待望のOVAシリーズもスタート。つい先日には、その第二巻が発売され人気再燃中の「新機動戦記ガンダムW」、知らない人はいないよね。

今回は、この新シリーズ「Endless Waltz（エンドレスワルツ）」リリース開始を記念して、プラモデル「ウイングガンダム ゼロカスタム」をなんと100名様にプレゼントするぞ。

この「ゼロカスタム」で驚くべきは、身の丈ほどもある鳥の羽根のような巨大な翼が完璧に再現されている点にある。しかも、多様な関節可動で君の望むポーズも思いのまだ!!

そうそう応募方法は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・プラモデルにしてほしい物を記入したうえで、左記宛先までお送りください。

〒150-88 東京都渋谷郵便局 バンダイ「新機動戦記ガンダムW」プレゼントゲーメスト係


この完全再現されたフォルムを見よ!!

INFORMATION

PUSH 一押し ジャワティ&クリスタルガイザーＶＦ３キャンペーン実施中！

やぁ、みんなチャバってる？　あいかわらずＶＦ３の人気は冷めやらず、我が編集部の黙々ジャッキーこーじもブイブイ言わせてる今日このごろだけど、この夏、全国規模で展開されるゲーム大会「ジャワティＶＦ３バトル甲子園」のことは知ってるかな？

甲子園と言っても男子高生オンリーではなく、全国32エリアで無差別クラス、女性クラスの店舗予選が行われ決勝大会を勝ち抜いた者のみが栄光をつかむことができるという一大イベントだ。

さて、この大会の開催を記念して4月25日から「ジャワティ&クリスタルガイザーＶＦ３キャンペーン」が実施されている。

期間中、キャンペーンポスターのあるヤマザキのお店で「ジャワティ」か「クリスタルガイザー」と「ヤマザキの製品」を同時にお買い上げいただいたお客様に、ＶＦ３オリジナルカードを1枚配布（ちゃんと全キャラ分あるぞ）。その場でカード裏面のスクラッチを削り「デュラル」が現れたら、ＶＦ３オリジナルマグカップをレジにて差し上げるというもの。

バーチャ関係のグッズをコレクトしている人はもちろん、「カッコいいマグカップがほしいぜ」って人も手に入れるしかないぞ。

お店のカードが無くなり次第キャンペーンは終了するらしいので、ゲットしたい奴はポスターのあるヤマザキのお店へ急げ！

これがオリジナルマグカップだ！
プレミアつくかも？





リアルアクションヒーローズ最新作「人造人間キカイダー」&「デビルマン」

「ルパン三世」「マジンガーZ」など常に僕らの心を斜め45度からくすぐる渋いチョイスで目が離せない（株）メディコム・トイのリアルアクションヒーローズだが、またまた新しい仲間が加わることになったぞ。

今度のヒーローは遂に登場というかやっと出たかという感じの「人造人間キカイダー」と「原作版デビルマン」だ。

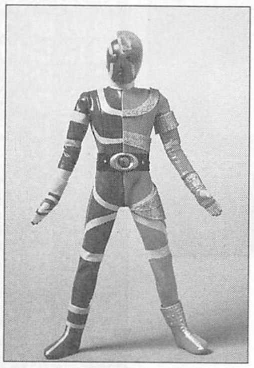
キカイダーは長年の商品化リクエストNo.1の声に応えての堂々の発売。初回生産分のみコレクターズナンバー&期間限定製造商品「アンドロイドマン」購入チケット付きだ。価格は1万2千円。

デビルマンのほうは、以前発売されていたＴＶ版よりも、マッスルパーツを使いパワーアップされたスタイルにより原作に近いフォルムを実現。全身可動は勿論のことデビルウィングは本物の布製だ。こちらも初回生産分のみコレクターズナンバー&期間限定製造商品「不動　明」購入チケット付きだ。価格は9千8百円。

特別に1体ずつ読者プレゼントするので、ほしい人は編集部までハガキを送れ！



対象年齢は10歳以上。5月中旬発売予定だ。



対象年齢は15歳以上。絶賛発売中のはず。

プレゼント

締め切り6月15日必着
発表8/30・9/15合併号
ハガキ160ページ

色々欲しいアイテムがあると思うけど、今号とじこみのアンケートハガキに必要事項を記入の上、欲しいプレゼントの番号と商品名を1つだけ書いて送ってね。ちなみに、住所覧のところで、都道府県名が抜けていると、当選確率が極端に下がっちゃうらしいぞ。

ナムコ提供

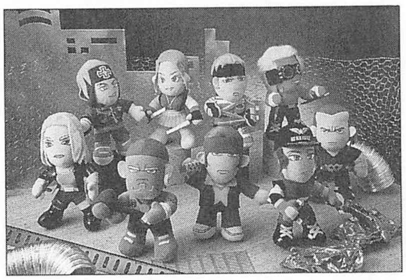
②鉄拳3かわいいキーホルダー(仮称)セット

3名様



セガ・エンタープライゼス提供

③ラストブロンクス/東京番外地　ぬいぐるみセット



2名様

ゲーメスト提供

①「クイズなないろDREAMS
虹色町の奇跡」基盤



1名様

5/30・6/15合併号

2月28日号プレゼント当選者発表

ウォーザードポスター
天本章弘君　広島県
太田　滋君　新潟県
黒田和男君　愛知県
宮島理恵さん　富山県
宮本千春君　長野県
まじかるで～とポスター
遠藤道雄君　香川県

レイストーム
ポストカードセット
北村知樹君　北海道
土田達也君　富山県
山内秀樹君　長崎県
ライデンファイターズ
ポスター
石原憲一郎君　広島県

可児稔規君　岡山県
木暮啓介君　神奈川県
畠山直樹君　秋田県
山下一雄君　島根県
X-MEN VS
ストリートファイター基板
安井元規君　愛知県

3月15日号プレゼント当選者発表

コナミカレンダー
狩谷光裕君　新潟県
黒光洋志君　愛媛県
田中光彦君　埼玉県
根本　誠君　茨城県
宮前　隆君　愛知県
じゃんじゃんパラダイス
ポスター
江副秀典君　富山県
小川浩志君　長崎県
小宮山　卓君　石川県

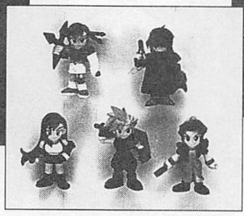
醬野　肇君　福岡県
瀬戸光則君　香川県
竜田秀一君　栃木県
筒井修平君　兵庫県
手塚次郎君　北海道
中嶋孝治君　滋賀県
福田克哲君　岐阜県
各社プライズキーホルダー
岡　富樹彦君　福岡県
尾崎泰弘君　大阪府
賀門良介君　岡山県

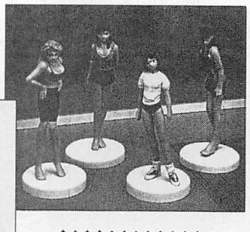
木庭久智君　岡山県
佐藤由直君　愛知県
鈴木健太君　北海道
出来田　隆君　広島県
戸田拓夫君　東京都
本勝之博君　兵庫県
山本太貴君　山梨県
業務用ネオジオカセット
KOF'96
奥出かな子さん　大阪府

バンプレスト提供

④ガチャ王「ファイナルファンタジーVII」セット
「スーパーリアル麻雀PVI」フィギュアコレクションセット
「同級生、同級生2」ライトフィギュアセット







各1名様

コナミ提供

⑤「ときめきメモリアル
～おしえてyour heart～」
各種メッセージカード3枚セット
(キャラの指定は出来ませんっ!)



5名様


デザインのお仕事
（ビデオパッケージ、イベントブースetc.）
「ゲームナビ」の編集
社員＆アシスタント
誌面レイアウト
広告制作進行
ゲームグッズ
企画制作
illustrated by
©MINE YOSHIZAKI
募集
それぞれ経験者は優遇しますが未経験でもやる気と熱意でカバーしてくれれば全っ然、問題なし！それとMacのオペレーションできる方も歓迎です。過酷なスケジュールも多々ありますが一緒に修羅場を乗り越えて、共に新声社を盛り上げてくれるパワーのある仲間をお待ちしております。
募集要項
■社員・アルバイト（社員登用制度有）募集
18歳以上男女問わず、
毎日通勤できる方、
基本就業時間はAM10:00～PM7:00、
残業・土日出社もあり。
■各種社会保険完備
■社員給与25歳モデル／24万円
■連絡先：新声社 （03）3293-9321
■所在地：東京都千代田区神保町1-26
■担 当：総務部 山本
むーちゃん
イラスト
大募集
今回募集した職種で
汗を流している
むーちゃんのイラストを
お待ちしてます。
良いモノがあれば今後
その職種の募集の時に
イラストを使わせて頂こうかと
考えていますので
ハリキって送って下さい
みんなのむーちゃん待ってます！
宛先はゲーメスト編集部マデ


最新ゲーム情報が満載の
月刊コインジャーナルは
おいらの強～い味方。
たとえば
●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機を
みつけよう！
●新製品やインカム情報が
気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、
「ロケーション別業況」を読もう。
ほしい人は、現金書留に￥1,650（送料込）
を入れて送ってネ！
株式会社コインジャーナル
〒530 大阪市北区東天満2-10-19 マークベストビル4F TEL 06-354-9891
コインくん

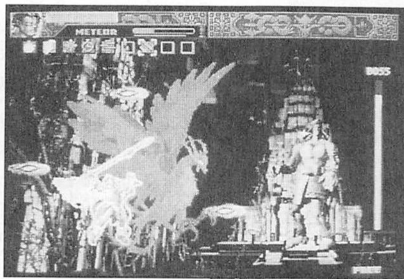
次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

撃つ？闘う？！
ソルディバイド



（彩京）

ゲーメスト、闘う僕らの栄養剤。

賞金稼ぎが世界を賭ける！
バトルサーキット
（カプコン）

闇の宴が始まった！
ヴァンパイアセイヴァー
（カプコン）

開発者インタビューだ！
怒首領蜂
（アトラス／ケイブ）

拳ひとつで世界を渡れ！
鉄拳3
（ナムコ）



超級攻略
- ストリートファイターⅢ（カプコン）
- 電車でGO！（タイトー）
- ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ）
- とべ！ポリスターズ（コナミ）



子育てクイズマイエンジェル2（ナムコ）
バーチャストライカー2（セガ）／トップスケーター（セガ）
サイドバイサイド2（タイトー）

■攻略＆紹介　バーチャファイター3（セガ）／ストリートファイターEX plus（カプコン／アリカ）／リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）／ウルトラ電流イライラ棒（SNK）／マジカルドロップⅢ（データイースト）／GTI CLUB TWIN（コナミ）／スカッドレース（セガ）／ほか
■好評連載　ゲーメストアイランド／設定原画資料集／DISK BOX／キャラクターグッズ無法地帯／ほか

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号（No.196）は 5月30日（金）発売!!
特別付録ポスター付　予価560円



●自分としてはゲーム一筋に仕事をしているわけだが、プライベートではゲームはしない。自宅のまわりでは、仕事のときとまったく違う環境で、違う時が流れている感じだ。この二重生活を維持するにはいろいろなプレッシャーがかかり、最近は、星里もちる"夢かもしんない"に結構感情移入してしまったりする。根は完璧理想主義者なので、やっぱりなまぬるい落ち着き方は嫌。人は迷惑かもしれないけど、理想を振りかざしていたい。(ぜんじ)



●遂に5th発売!てな話題が最近多いので少し控えましょうかね、突っ込まれるし…。というワケで『バトルサーキット』。あのテのゲームって最近少ないけど(D&D2以来。厳密にいえばエリ&プレ以来)、待ち望んでいるプレイヤーって結構多いと思うんだけどなぁ。難度もそれほど高くないし、あれはオススメですヨ。

(C・LAN)



●ようやく1年間の免許取り消し期間が終わった。実際に車のない生活をしてみて、車というものが自分の生活の中でいかに大きな存在であったかをあらためて実感した。この本が出る頃には車でブイブイいわせている予定。さて、話はガラリと変わって「コンドル」。先日、ビック1回の獲得枚数で自己ベストの500枚を達成。ある程度の技術があればあとは運のみであるが、とりあえず大台に乗って嬉しいなと。(KKY-いなりん)



●東京ゲームショウにて『どきどきポヤッチオ』のチラシとマウスパッドを獲得。上映していたビデオも何だかイイ感じで、秋の発売がとても楽しみ。そしてさらに『あすか120%』がアーケードに登場決定!!(いや、前から知っていたけど正式に発表されたので…)こいつは春から縁起がいいや。セイヴァーも出るし。

今日もオタクとしての限界点を疾走し続けるDS1。君に幸あれ!!

(←即死)



●ゲームとは何か?その意味は現在創られている最中である。ゲームなんてこんなものだ、とあきらめた時点でゲームの価値は決まってしまう。それはゲームに関わるすべての人にいえることだ。ゲームの可能性が限定できない以上、攻略にしてもフォーマット化できるわけがない。方法論はあるが、それは人間の、生物としての限界による産物である。そのことを忘れてはならない。

(もっとゲームで気持ちよくなれるよ。珈琲ふりーく)



●冬も終わり、あたたかくなってきた今日このごろ。3ヵ月前ぐらいから始めたギャザリングも、カードが机の上におさまりきらなくなってしまうほど多くなってしまった。カードが多くなると同時にサイフが軽くなるのがキビシイところだ。話は変わって、今までオフシーズンだった草野球が開幕し、運動不足の体にムチ打つことになりそうだが、楽しみでしょうがない。前にもいったが、ゲームばかりでなく体を動かすよう心がけよう!(SHO)



●「ビジョンズ」につづいて、いよいよ発売となったM:TGの第5版「5THエディション」。ゲーメストギャザ部員の机にもBOXが積まれている今日この頃…。K-TANのお誘いもあって、以前から気になっていた「ぽわぽわ」なるカードゲームを購入!!自称肉球マニアのぷちけんにも無理矢理(?)に買わせ、初プレイを近々おこなう予定。とりあえず、どなたか「ぽわぽわ」のブースター売ってるお店なんぞ知りませんかね?(伊勢"肉球"猫)



●DS1氏に続いて私の期待のソフトは、がぜんSS版の同級生2。えっ、単なる移植だって?いいのいいの。唯ちゃんが出てれば移植だろ~が誤植だろ~が関係ないのさ!ところでPS版はど~なってんの?延期しまくりでいつまでたっても出やしない。この号が出る頃には出てんのかな~?話を戻してTGS。NECブースで同級生2の制服を着ていたカワイコちゃんに超燃え。

(新PN愛の平和の使徒CHU♡CHUハンター山本ネオジー)



●みなさん、「忠犬パトラッシュ・主人とのたれ死に物語」(フランダースの犬)は見ましたか?私は映画館で鼻水たらして泣いてしまいました。あと、水曜6時半の「白鯨伝説」も超期待大。出崎アニメの集大成になりそうな予感。

3月28日、リングス前田VS田村戦見ました。やはり前田は強い。成瀬は打撃だけでなくトータルファイターを目指してほしいですね。ところで、何だキングダムっつぅのは!!(北裏)

OPINION 論

ゲームの奥の深さと面白さ

石井ぜんじ

ビデオゲームには、奥の深さと面白さ、この2つの要素がある。この2つは、同時に存在していたり、バラバラになっていたりして不思議な関係だと思う。

対戦格闘ゲームは、奥が深く、よくできているゲームが現状では多い。だが、その奥の深さを感じられる人は少ない。

最近、対戦格闘ゲームはそのキャラクターの、基本的に使える技や、攻めの組み立て方がわかればもう終わりという風潮がある。ゲームによっては、そこまで組み立てるのが結構大変なものもある。だがそれは本来、対戦ゲームの奥の深さの始まりでしかない。

相手も同じように、自分のペースに持ち込もうとする。それをいかに崩すかは、かなりの経験値を必要とする。間合いの取り合いや、技の判定、読みあいやリスク&リターンの確率論など、極めれば限りない奥深い世界が広がっている。だから面白いのである。

ストⅡの時代では、ザンギエフVSリュウ&ケンの戦いは、1年以上かけて研究されたりした。だが、今は3日で結論をくだそうとしている人もいる。そういうことを見るにつけ、対戦格闘ゲームって、そんなものなのか!?と考えてしまう。"あとは読みあい"とか、"人の才能次第"とかの一言で済むものではないと思うのだが…。

だが、裏を返せば、そこまで魅力のある対戦格闘ゲームが少ないからとも言える。本当に面白ければ、自然にハマッてしまうし、ハマれば結局奥が深いところまでわかってまたまた楽しくなってしまうからである。

ゲーマーに、もっとゲームの奥の深さを真剣に見てくれと言いたいところだが、実は面白いゲームさえ出ればOK、ということなのかもしれない。

ここで問題なのは、奥が深そうに見えるのが面白いゲームとは限らない、ということである。複雑なシステムを詰めこんだり、いろいろなことをやらせようとして作ってみても、つまらなければ仕方がない。意図が成功しても、バランスが取れていても、奥が深そうでも、不快感が少なくても、カッコよさを追求していても、結果的にやってみて面白くなければ、何にもならない。

最終的に頼れるのは、面白さというものをキャッチする作り手のセンスにすべてかかっている。この、核となる、間違いなく面白い部分があれば、あとは不快さや不満な点を取り除いてやればいい。

面白くない人生はきっと底も浅いだろう。面白く、活力あるゲームライフを送りたいと皆、思っているはずだ。

■待って~もうひとこと

皆さん『ストリートファイターⅢ』のページは読んでもらえたでしょうか?そうです、ストリートファイターEX大会の熱気も冷めやらぬうちに、なんと『ストリートファイターⅢ』大会が決定!開催日は6月8日(日)、場所は浜松町ニューピアホールにて。「我こそがニュージェネレーション」と思う人は、P72の応募ハガキで早速送ってほしい。締め切りは5月9日(金)必着。待ってるよ!

表紙の裏をとれ

ジェダですね。ヴァンパイアセイヴァーです。王様が又使えると思うとうれしいです。ハンター好きだったから。

しかし…王様わりと強かったから弱くなってんじゃねえかと心配してる今日このごろ。対戦、ただでさえついていけねえのにさぁ。

なんか弱いゆえに狩られてる気がして…1R目に入ってくんのやめて…。

藤原ひさし

GAMEST 5月30日/6月15日合併号

■平成9年6月15日発行 第12巻9号通巻195号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷
©1997 新声社 雑誌22443-6/15

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N、O C・LAN KAL MOMO ジョッキー★笹岡 いなりん びぐ 田渕健康 立衆多 アディオスToshi がっちん ギィ ACE K-TAN 珈琲ふりーく! GED DAN ハマー キャサ夫 GYU MVP SHO 伊勢猫 しじみ 借金 KMT CHU P・鈴木 河本きらり屋 RED 京城 フニャ夫 スーさん 猿渡雅史 霜田和人 鈴木規康 辻本圭介 山下浩志 北裏裕章 田川祐一郎 青木珠美 二田祐樹 入澤英明 吉田和真 松田史征 花沢貴宏 嶋田雄吾 松原法史 加賀栄臣 野口孝広 橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室 西村光賢 ローリングストーン エジマ企画 溝端ひろみ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

Game Studio

ゲーム業界就職予備校!

設立以来、数多くのクリエイターをゲーム業界に輩出してきたバンタン電脳情報学院は、
従来のゲームクリエイト専攻を「ゲームスタジオ」として分離させ、
より高密度な教育を行えるようにまりました。
業界で活躍しているプロを講師に迎え、
業界のアドバイスを基に構成したカリキュラムと最新鋭の設備で、
次世代のゲーム・クリエイター候補を待っています。

業界で活躍しているプロが第一線のノウハウを直接伝授!
業界の開発者と共に構成したカリキュラムだから、プロとしての資質を完全網羅!
Silicongraphics、Windows、Macintosh等、プロと同レベルのマシンを使用!



教務部
永島　正志

当学院では、プロのクリエイターとして活躍するために必要なことを、極めて現場に近いレベルで習得することが可能なんです。独立系スクールという立場と、業界との太いパイプがこうした柔軟な教育システムを可能にするわけです。特にゲーム業界は特別な世界ですから、現場を知っている者でしか現場で必要なノウハウを教えることは難しいことなんですよ。ですから、より現場に近い環境を揃えることがゲームスクールの在り方だと私たちは考えているんです。しかも、ある種のハード等に偏った教育ではなく、ゲーム業界全般に通用するものでなければならないと考えています。それは実績にも現れており、現在、多くの卒業生が様々なゲーム会社で活躍しています。かなり有名なタイトルを手掛けた卒業生もおりますし、自分達でソフトハウスを設立してゲームを作っている卒業生もいるくらいなんです。当学院の場合、講師は全てプロのクリエイターですから、プロの技術を盗んで皆さんも業界で思う存分活躍して下さい。

〖'97募集コース〗
ゲームスタジオ
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース

昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

デジタルプロダクトスタジオ
昼間部2年制
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース

昼間部3年制
デジタルブロードキャスティングコース

〖イベントスケジュール〗
'98学校説明会　5月6日(火)~5月10日(土) *日・祭日を除く
'98学校説明会　5月19日(月)~5月24日(土) *日・祭日を除く
総合説明会&体験入学　5月18日(日) *ゲームスタジオ対応
模擬試験　5月22日(日)
テーブルトークRPG　5月29日(日)

〖98年度学校案内書無料送付中〗
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。



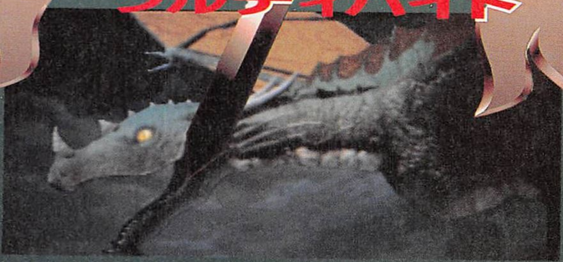
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
〖フリーダイヤル〗
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-4GM



彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
いざ、剣と魔法の世界へ。
SOL DIVIDE
ソルディバイド
彩京ファンタジーシューティング
撃つ!斬る!魔法!の今までにない、まったく新しいタイプのシューティングゲーム新登場!!
話題の超美麗26万色グラフィックスでオモシロさも倍増!!
©1997 PSIKYO
開発スタッフ募集
■職　　種／デザイン・プログラム ■応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
■応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
■申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル　株式会社 彩京
Tel.075-223-3618 Fax.075-223-3638 ホームページアドレス http://mailhost.net/~psikyo

期待度高し。
新感覚シューティングついに登場！

SOL DIVIDE
ソルディバイド





斬り攻撃と魔法攻撃が新しい、ファンタジーシューティング『ソルディバイド』。発売に合わせて、基本操作と魔法攻撃を解説しよう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

「ソルディバイド」の基本操作

本誌が発売される頃には、もうゲームセンターに出回っているであろう『ソルディバイド』。

このゲームは、今までのシューティングゲームとはかなり毛色が違っているため、初めてプレイするときには、結構戸惑いがちになるだろう。

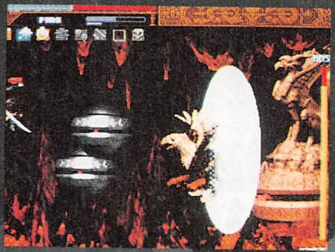
『ソルディバイド』では、通常のショットのほか**「斬るボタン」「魔法セレクトボタン」**というのが存在する。

操作ボタンは3つで、このショット、斬る、魔法セレクトの3つ。そして、ショット&斬るボタンの同時押しで、**「魔法攻撃」**が使えるのである。

そしてこのゲームでは、通常のショットよりむしろ、そのほかの斬り、魔法攻撃を効果的に使っていかないといけないのだ。

ゲームシステム的には、他のシューティングと変わりはないのだが、自機の大きさが大きいので、体力ゲージ制が取られている。

なので、敵の攻撃を1発や2発くらったくらいでは死なないが、残機はないから注意しよう。



ゲームは彩京初のゲージ制だ。剣と魔法の新感覚シューティング。

コマンド操作で“連続斬り攻撃”

●ショット

ショットボタンによるショットは、今までのシューティング（『戦国ブレード』など）と変わらず、威力は少ないが連射の効く攻撃ができる。パワーアップアイテムによりパワーアップが可能。

しかし、このゲームの場合カタい敵が多いので、ショットでは多少頼りない感がある。



ショットはアイテムでパワーアップできる。しかし威力は少ない。

●斬り攻撃

斬るボタンによる斬り攻撃。斬ったときに多少のスキ（動けない時間）が存在するものの、威力が高く、カタい敵に有効。リーチはキャラによっても違うが、基本的に短いので、接近して斬る必要がある。

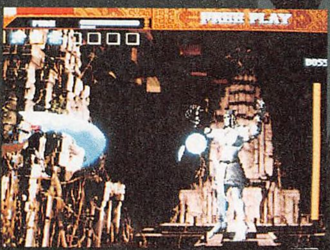
●連続斬り

斬るボタンを連打することによって、連続斬りという攻撃をすることができる。

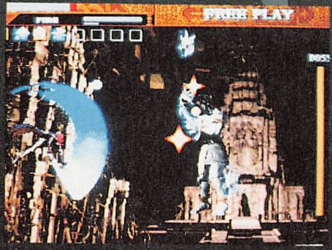
この連続斬りは、4回まで連続入力ができ、最後の1回は、コマンド入力によって斬り攻撃を出す。

例えば、暗黒騎士ヴォーグの場合、「斬・斬・斬・⬆＋斬」というコマンドで、連続斬り攻撃を出すことができるのである。

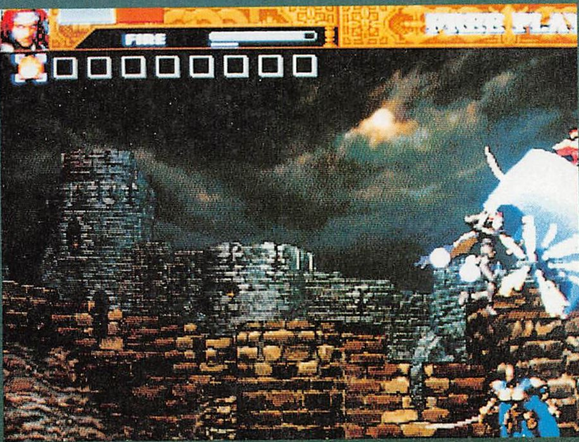
この連続斬りは、スキは大きいものの、2回や3回で止めることも可能なので、うまく使っていくことで、闘いを



これが斬り攻撃。接近して斬りつけよう。



コマンド入力により、最大4回までの“連続斬り”ができる。



カタいザコや、ボスなどに、大ダメージの連続斬りフィニッシュを狙え!!

有利に進めることができそうだ。

最後の4回めの斬りは、最も攻撃力が高く、ボス戦などで効果を発揮するので(しかも得点は4倍だ!)、ぜひとも狙っていきたい攻撃。

また、斬り攻撃は他にも、◆+斬で上攻撃、◆+斬で下攻撃なども存在する。それぞれ攻撃力が異なるので、とにかく斬り攻撃を使いこなすことが『ソルディバイド』の上達法といえそうである。

全11種類の魔法攻撃を使いこなせ!

そして、『ソルディバイド』のもう一つの核がこの〝**魔法攻撃**〟である。

この魔法攻撃は、敵を倒すと出てくる魔法アイテムを取り、おなじく敵を攻撃することで溜まっていく魔法ゲージが溜まることにより使用可能。敵弾を消したりなどの、強力な魔法攻撃を出すことができる。

それぞれの魔法の効果などは、このあとの魔法説明を参照してほしいが、どれも使い方によっては闘いがとても有利に展開するものばかりなので、有効に使っていきたいところだ。

注目したいのがその属性で、例えば氷の魔法は炎系のボスに大ダメージ、とか、生物系の敵にしか効かない魔法なども存在するので、属性も考えて使い分ける必要がありそう。

さらに、各キャラクターには1種類ずつ〝固有魔法〟というのもあり、注目したい。

斬り攻撃、連続斬り攻撃と、魔法攻撃。この3つをうまく使って攻略していこう。



今までのシューティングのボムとは違った使い方のできる「魔法攻撃」を使いこなそう。

「ソルディバイド」の面白さとは?

~開発者、直撃インタビュー~

(株)彩京開発部・部長　中村晋介
聞き手:石井ぜんじ

キャラクターが大きいなりのシューティングゲームの追求

──いよいよ発売となった『ソルディバイド』ですが、そもそもゲーム自体のアイデアは、どういう形で生まれてきたんですか?

中村(開発者)　「剣と魔法の世界で、シューティングとアクションの良いところを合わせ持ったゲームを作ろう」ということから始まりまして、まずは『戦国ブレード』と同じく、自機を飛行できる手段を考えました。そこで「じゃあ主人公は翼をもったキャラクターだろう」ということで、有翼戦士カシュオンが生まれたんです。ただ、他の2人に関しては、一応魔法を使って飛べるという設定にして…(笑)。ストーリーとかは特に何も考えていませんでしたね。

となると、魔法に関わるストーリーや世界観が必要だということで、ストーリーが完成し、どんどん構想が膨らんでいきましたね。

──ゲームの重厚な世界観からして、てっきりストーリーから先にできあがったのかと思ってたんですが…。

中村　とにかく『ソルディバイド』の開発を進めていくうえでの根本にあったものは、あの大きなキャラクターをどうやって動かすか、どういう動きをさせたいのか、という部分だったんですよ。ここに一番時間や労力をかけたんで、ストーリーは後付けでできあがりましたね。

──確かに、自機のキャラクターが非常に大きいですよね。

中村　元々、自分は縦スクロールシューティングよりも横スクロールシューティングが好きでして、人物を画面に出す場合は横スクロールのほうが向いてるんですよ。ただ『戦国ブレード』のときは、自機のキャラクターも小さいし、なかなか思ったような雰囲気が出せなかったんですね。

そこで、今回は「自機のキャラクターを大きく」を前提に、キャラクターが大きいなりのシューティングゲームの在り方を追求してみたんです。



キャラが大きいだけに、ボス戦は迫力十分!

シューティングともアクションとも取れる新しいゲーム性

──『ソルディバイド』はジャンルとしては一応、シューティングになると思うんですが、敵を剣で斬り倒したり魔法で攻撃したりと、アクションゲームとしての要素も多分に含まれていますよね。非常にゲーム的に目新しさを感じたのですが、このへんについてはいかがお考えですか?

中村　確かに『ソルディバイド』って、今までにないタイプのゲームだと思うんですよ。先ほども言った通り、キャラクターが大きいなりのシューティングゲームを突き詰めていった場合、どうしても自機は大きいわけですから、弾よけをしてても、当たり判定は通常のシューティングよりもでかくなってしまうんですよ。ただしその代わりに、自機にアクション性を持たせて、ショット以外の戦略や攻防ができるようにと考えてみたんです。

──そこから「斬る」と「魔法」という操作が生まれたんですね。

中村　そうですね。それも自機のキャラクターが大きいからこそ、ショット以外にもこれらの操作系を加味することによって、通常のシューティングよりもさらに戦略性の高い攻防ができるわけです。そのへんが『ソルディバイド』の大きな魅力だと思います。

──魔法アイテムの種類もたくさんあって、どれを使おうか迷っちゃいますね。

中村　魔法の効用を把握していくと、より戦術性が増して面白くなると思うんですよ。ボムよりはしょっちゅう使っても大丈夫なようにしてありますし、2人協力プレイで、片方が斬り専門、もう片方が魔法専門、なんて感じでプレイすると、本当に楽しいと思いますよ。



魔法を巧みに使った、戦略的な面白さが味わえるぞ!

1コインクリアは遠くないエンディング目指してみんな頑張ろう!

──では最後に、プレイヤーの方にこういう部分を楽しんでもらいたいというのはありますか?

中村　先ほども言ったように、今までにないタイプのゲームなんで、シューティングを遊ぶという感覚でプレイすると、最初はちょっと戸惑うかと思うんですよ。でも慣れてくれば、戦略次第でいろんな遊び方ができるゲームですから、温かい目で見てやってほしいですね。2人協力プレイで遊ぶと、より楽しめると思いますよ。

最初は大変かもしれませんが、うまくなればどんどん先に進めるようになると思います。まぁ、やたらダラダラとステージが長いのもこの手のゲームにはよくありがちなんで、むしろ『ソルディバイド』はテンポの良さを重視して、誰にでもワンコインクリアを目指してもらえる程度の長さに設定しています。プレイヤーの皆さんには頑張ってクリアしてもらいたいですね。

「魔法攻撃」全11種類効果表

魔法攻撃は、各キャラクターごとに9種類ある。この9種類のうちの1つが固有魔法となっており、そのキャラにしか使えない特有の魔法が存在するのだ。

この固有魔法が3種類あるので、全部で魔法攻撃の種類は11種類。それぞれの魔法の効果は、ファイアー、サンダー、スロウ、無敵、画面全体ダメージ等々である。

魔法には2種類あって、一度アイテムを取ればそのままゲーム中ずっと使える魔法と、一度取って使ったらなくなってしまう魔法とがある。

基本的に高度な魔法（効果の高い魔法）は、1回使ったらなくなってしまうようになっている。こういった使いきり魔法は、使ったら再びアイテムを取らないといけない。

魔法の使用ゲージは、敵を攻撃すると溜まっていくほか、アイテム「マジックボトル」によっても溜めることができる。

なお、強力な魔法であればあるほど、消費する魔法ゲージの量は多くなるぞ。

ファイア FIRE







●手元から一条の火炎を放射する。攻撃力は大きいが効果範囲は狭い。

●スタート時から覚えている（使えるようになっている）魔法攻撃。カタいザコやボス等に有効で、集中して攻撃したいときに使おう。効果範囲は狭いが、弾消し能力があるので利用価値は高い。

フリーズ FREEZE







●氷の精霊を召喚、画面中の敵を氷づけにして短時間停止させる。

●短時間ではあるが、敵の動きを停止させることができるので、対ボス戦などで活躍しそうな魔法。ただし、効かない敵もいる。炎系の敵には効果が高そうだ。

サンダー THUNDER







●無数の雷を落とす。画面全体に効果があるが、攻撃力は小さい。

●全体魔法。
見た目も効果も、戦国ブレードのハガネのボムに似ている。が、使った後にすぐさま動けるので、こちらのほうが使い勝手がいい。耐久力のないザコや、ボス戦での弾消しに。

ウィンド WIND







●一定時間、画面中に強風を巻き起こし、敵の飛び道具を無効化する。

●敵の飛び道具＝敵弾を一定時間消してくれる魔法。ストライカーズの零戦のボム「ゴッドウインド」に近いカンジ。この間に攻撃しにいこう。

スロー SLOW







●命中した敵一体をバブルで包み込み、移動速度を長時間低下させる。

●写真のように、バブルの弾を発射し、当たった敵にスローをかける魔法。長時間有効なのでボスに使いたいが、当てるのがムズいかも。また、効果のない敵もいる。





ナイトメア NIGHTMARE

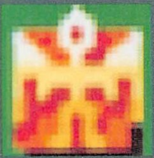


●命中した敵一体をゴーストによる金縛り状態にして、長時間停止させる。ヴォーグのみ使用できる魔法。
●ヴォーグの固有魔法。使うとゴーストを発射し、当たった敵を金縛りにする。スローの魔法の強力版といった感じ。





フェニックス PHOENIX



●巨大なフェニックスを召喚し、魔法力で強化した羽を乱射する。カシュオンのみ使用できる魔法。
●カシュオンの固有魔法で、攻撃魔法の中では強力な破壊力を持った魔法である。有翼戦士のカシュオンならではの魔法だ。





メテオ METEOR



●無数の隕石が落下して敵を貫通する。あらゆる敵に安定したダメージを与えることができる。この魔法は、1回使うと魔法書が無くなる。
●強力な攻撃魔法。どんな敵にも安定して大ダメージを与えるので、使える。







サモン SUMMONS



●強力な怪物を召喚し、敵を攻撃させる。「光弾ウィスプ」「餓鬼球ガブッチョ」「ホワイトドラゴンズ」のうちのいずれかがランダムで出現。ドラゴンのみ画面全体に効果があり、ティオラのみ使用できる魔法。
●ウィスプとガブッチョは、戦国ブレードの天外のため撃ちに近い攻撃だ。





デス DEATH

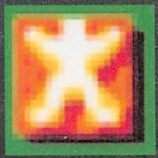


●死神を召喚して、画面全体の敵に即死に近い大ダメージを与える。石像や骸骨など、最初から命のないものにはまったく効果がない。この魔法は、1回使うと魔法書が無くなる。
●最強の攻撃魔法。命のあるもの（ボス含む）に瀕死のダメージを与える強力な魔法だ。スケルトンなどには効果がないので注意しよう。





ヒートバディ HEATBODY



●全身を赤熱化し、一定時間無敵状態になる。この魔法は、1回使うと魔法書がなくなる。
●どっかで見たような攻撃補助系魔法だが、「ボディ」ではなく「バディ」。無敵の間に連続斬りで大ダメージを狙える、強力な魔法である。







魔物を自在に操る魔軍参謀
魔術師クロモア

「闇の魔術師」と恐れられるダティロス国軍師。
　魔法の契約により魔物を自在に操る能力を持ち、古くからイフターの忠実なる部下として魔軍の参謀を務める。野心家だが小心者で、人を信用できない性分。
　年齢：112歳。身長：165cm。
　ゲーム中では、魔術師というだけあって、魔法攻撃を中心に攻撃してくる。イフターが大剣を振り回しているのに対し、こちらは魔法攻撃の嵐。魔物を召喚してくる魔法なども使ってくるぞ。



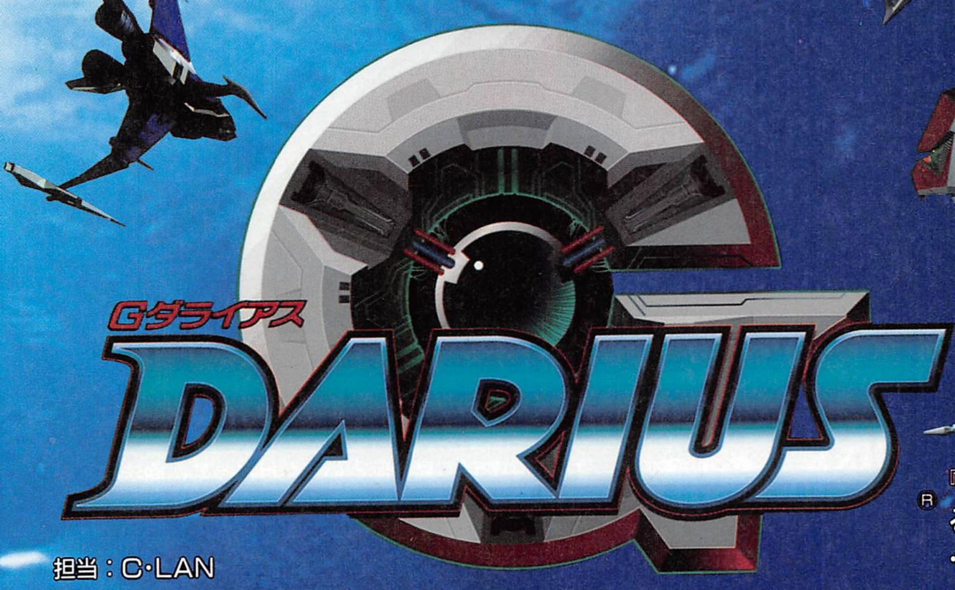
邪神復活をもくろむ暗黒剣士
魔王イフター

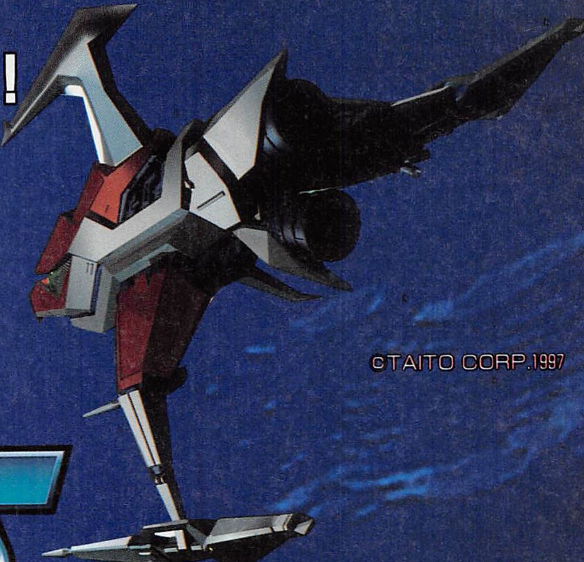
大陸北部ダティロス国を治める王。
　邪神ヘラディオスの力で世界を手中に収めることを目的とし、邪神復活のために強大な魔力を蓄えた精霊石を必要としている。大剣を自在に操る稀代の暗黒剣士でもある。
　年齢：42歳。身長：208cm。
　ゲーム中では、邪神ヘラディオスの復活を阻止しようとする主人公たちの前に立ちふさがり、攻撃してくる。手に持った大剣を軽々と振り回して攻撃してくる様はすさまじい。
　背中に背負っている剣（イラスト参照）こそが、妖剣ヘイロスと対をなす魔剣ソルディバイドだ。





シルバーホーク離陸準備完了!





『Gダライアス』の開発も終局に向かっていると聞く。『ダライアス外伝』から2年半…。シリーズ最新作「G」が発進する。

担当：C・LAN

ドリル弾で予習! 活殺キャプチャー術

今回は新たにゾーンδ、ε、ζの3面分の画面写真を紹介しつつ、前作『ダライアス外伝』から大きく変わった『Gダライアス』のキャプチャーシステムを簡単におさらいだ。

Gダラキャプチャー講座

①キャプチャーボール発射

まずはキャプチャーボールをBボタンで発射して敵に当てよう。外してもなくならないので安心。中ボスも含め、ザコ敵ならほぼ何でもOK。

②オプションとして酷使

キャプチャーに成功すると、その敵は自機の周りについて攻撃したり、盾になったりしてくれる。耐久力がゼロになると消滅してしまう。

③キャプチャーボムで粉砕

キャプチャーボムが生まれ変わった。キャプチャー時にBボタンを押せば、自機を中心に爆発を起こす。緊急回避としては非常に使いやすくなったぞ。

③αビームに変換

キャプチャー時にAボタンでため撃ちすると、ザコ敵をエネルギーに変換して強力なビームを放つことができる。ビームは一定時間続き、その間連射可能。弾消し能力があり、特にボス戦で有効だ。

ボスのαビームに(連射で)撃ち勝てば、こちらのαビームは数倍の太さになって、威力もアップするぞ。



キャプチャーボールは3つ装備。これをまず敵に当てるのだ。



早速ゾイドに使用。1つのゾーンで2～3個は出るので惜しみなくいこう。



キャプチャーに成功。ゾイドを引き寄せて…、



自機をトレースして弾を撃ってくれる。

キャプチャーボム

敵をキャプチャーした状態でBボタンを押す。その瞬間、自機のまわりは爆風で覆われる。この新しくなったキャプチャーボムの性質が攻撃用、もしくは危険回避用であるかは未定である。



仕様の変更に伴い、右の写真の爆風は自機を中心に爆発を起こすものになる予定。

αビーム

キャプチャーした敵をAボタンのため撃ちでビームにして発射。前方一点集中の強力な武器だ。その破壊力は凄まじく、これ一発で瀕死状態に追い込めるボスもいる。



ため撃ちすれば強力なαビームに変換。連射が効くぞ。こちらも編隊ボーナスアップ。

エリアZにクジラはいるか? ルート分岐の法則

ダライアスシリーズの伝統ともいえるゾーン分岐はもちろん健在。面クリア時にゾーンセレクト画面が表示され、レバーの上下とボタンで次のゾーンを選ぶ、おなじみのシステムである。

合計面数は15ゾーン（全5ステージでクリア）で、これまでの7ステージからは2ステージ減少したが、今回は各ゾーンごとに2つのエリアに分岐するため、結果的に15ステージ×2倍で30ステージ相当。ボリューム的には前作を上回る形になっている。

ゾーンの表示方式はこれまでのA～Zに代わってα～ωに変更、そして各ゾーンのエリア表示方式がアルファベットになった。エリア数からして26文字では足りないので、また「Z」といった表記が使われることになるのか…といった細かい疑問が解消されるのはもうすぐ。久々の本格横シューに期待は高まる。


エリアBは海中洞窟を進んでいく。やっと出口が見えてきた。


中ボス登場。ヘッドパーツを破壊すればキャプチャー可能だ。


岩肌の向こうにはいくつかの建物が見える。



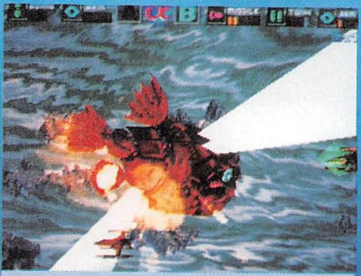
新生シルバーホークの初舞台となるのがこのゾーンα。1面だけあって難易度は低いので、きれいな背景を堪能する余裕は十分にある。川に沿って進むと広大なジャングルに突入。河口付近には基地群、ゾーン分岐のシーンでは、上を選ぶと空中、下なら海中という展開になる。

ボスは目玉の大きなエクリプスアイ。キンメダイ系か?登場シーンの派手な演出は必見だ。



そして次なるルートを選択。まだ戦いは始まったばかり。

BOSS ECLIPSE EYE


あっという間に撃沈。凄い威力!!


ゾーンαのボスにαビームを放つ。思いっきり打ち込め。


こんなのはまだ序の口。さまざまな攻撃を仕掛けてくる。


ボスにキャプチャーボムを撃ち込む。効いているか?


ゾーンβはジャングルが舞台のステージだ。

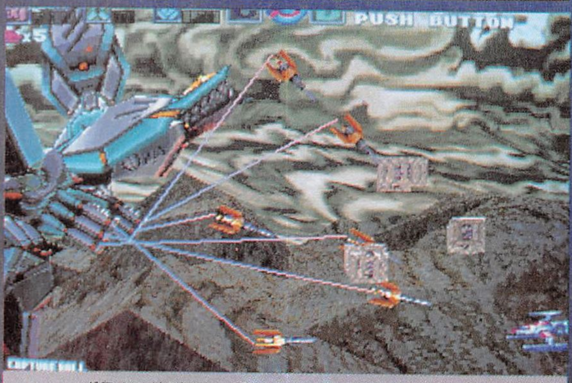


大怪鳥が羽ばたく上空から、巨大植物の生い茂る熱帯ジャングルを抜けていくステージ。この面の特徴は、とにかくすべてが巨大である、ということだ。ザコ敵はもちろん、背景に描かれた動植物まで、他の面よりも明らかに二回り以上は大きい、ビッグサイズのキャラクターで統一されている。こういった演出が簡単にできるのも、ひとえにポリゴンのおかげといえるだろう。

敵は見た目のみならず、実際に堅いので、押されないように注意したい。

ボスはばらまき系の弾をメインに、多彩な変則攻撃を仕掛けてくるトライポッド・サーディン。とてもイワシとは思えない凶暴なボスだ。αビームで速攻破壊といきたいところだが、形態(無敵)があるので、粘ってから使いたいところだ。

BOSS TRIPŌD SARDINE


ボスから伸びた糸(?)から、ミサイルが襲いくる!


ボス撃沈のシーン。イワシごときにやられるシルバーホークではない。


次元気流からワープして、次なるゾーンへ。





岩礁・海面・上空というのがこのステージのおおまかな展開。途中、海上には外郭の開閉する海岸施設があり、そこをぐるりと一周する形で上空へと向かう。

斜めスクロールを経て雲の上に待ち構えるは、シーラカンスのクイーンフォッスル。これまでになく巨大なその風貌は「HUGE」を超え、まさに「GIGANTIC」の名にふさわしい。

背ビレか腹ビレか…、運命の選択

ゾーンγは他の面に比べ、面自体が少し短くなっている。そしての面のエリア分岐点は通常とは異なり、ボス戦に入ってから現れる。

ゾーンγのエリア分岐はボスの上側を攻めるか、下側を攻めるか、という意味合いがあり、それによってクイーンフォッスルの攻撃パターンもまったく違うものになっているのだ。

圧倒的な巨大さで味方の援軍を蹂躙しつつ登場し、雲海を優雅に泳ぎながら運良く生き残った最後のシルバーホークと対峙する場面は、さながら「象対アリ」の戦いといったところだ。

しかし巨象は一切の手加減はなく、全力でアリを潰しにかかってくる。

レーザー、ミサイルはもちろん、ヒレカッターや電磁波など、手を替え品を替え、何段階もの攻撃を仕掛けてくる。果たして君は生き残れるか?



斜めスクロールシーン。味方の援軍が次々と…。頼もしい限り。



こんだけいりゃあ大丈夫でしょう。どっからでもかかってきな。

BOSS QUEEN FUSSIL



そしてワーニングサイレン。なんかやばげなんで、逃げとくか。



味方が次々とレーザーで撃ち抜かれてゆく。



威厳と畏怖、そして絶望をひっさげて女王は現れた。

AREA E

(写真左から)まずは尻尾からのレーザー乱射攻撃。こんなのはまだまだ序の口だが…、→ミサイル連射モード。壊せないので避けるしかない→ヒレをカッターにして飛ばしつつ高見の見物。なんかずる〜い。

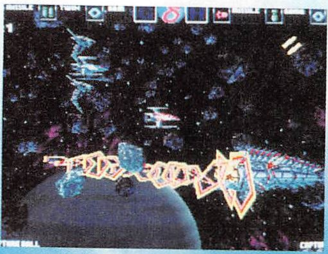


AREA F

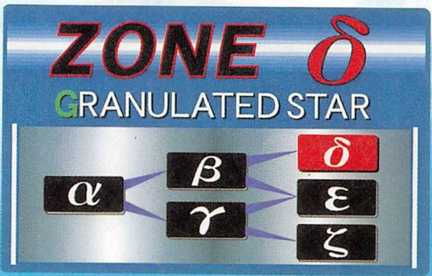
(写真左から)アームからのばらまき弾。大きくよければ大丈夫→上下を挟んでのレーザー連射。間に入って避ける?→間近で見るとこんなに巨大!戦いももはや大詰めだ。




レーザーを放った戦艦内部に突入。


中ボスのシイラ。頭部をはがさないとキャプチャーできない。


極太の高出力レーザー。こいつを撃ったのは…。

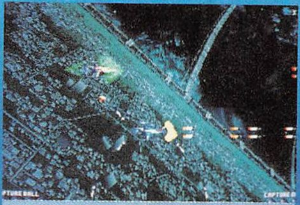


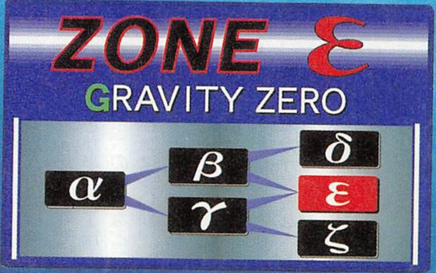
このステージに限らず、3面に当たるゾーンδ、ε、ζはすべて宇宙面だ。ステージ開始時に、レーザーが惑星を貫き大破。その破片の隕石群が漂うアステロイドベルトを抜けて、未知の宇宙へとシルバーホークは旅立っていく。

ゾーンδの後半ではレーザーを放った宇宙船の中に突入していく。ボスはまだ未定。


ゾーンαボス、アブソリュートディフェンダーはシールドを装備。すべて跳ね返されてしまう。

BOSS ABUSOLUTE DEFENDER


コロニー内部を進むシルバーホーク。外には隕石が…。



ゾーンεは宇宙コロニーが舞台。敵の猛攻をかいくぐっていると、突如隕石が激突し、コロニーに風穴が開いてしまい、脱出を余儀なくされる。

中盤では水色の惑星の外周を一周してアステロイドベルトへ。

終盤になると、背景には彗星のような光の筋が現れるが、実はその彗星こそがこのゾーンのボスなのだった…。

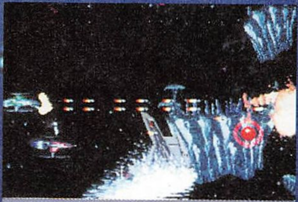

αビーム2対1の撃ち合い。連射で撃ち勝てばドンドン太くなっていくぞ。


攻撃するためにはアゴのシールド装置を壊すのだ。


美しい惑星を背景に戦いが繰り広げられる。


時空に潜る能力を持つディメンジョンダイバー。遠くの空間には尻尾が見える。

BOSS DIMENSION DIVER


ここは宇宙だというのに、水しぶきを上げて何かが泳いでいく。



ゾーンζでは、宇宙に点在する大小さまざまな島状の地形を抜けていく展開になる。シルバーホークの飛ぶ下は、宇宙なのに水しぶきが立ち、怪しげな雰囲気が立ちこめる。

キノコのような植物（？）と細長い石柱が林立する風景が印象的なステージだ。

この後はゾーンε同様、水色の惑星を一周し、しばらく進むとボスの登場となる。


この面（3面）からはボスのαビームは2本撃ち。撃ち返すしかねえ。


円形のカッター攻撃。いつどこからくるかわからないので慎重に。


巨大キノコが群生する島…のような地形を通り抜ける。どこ?

通信対戦が可能に!

ロマンス4（仮題）

昨年末の情報公開以来、しばらく沈黙を保っていた『ファイナルロマンス4』。読者の方々からも「早く続報を載せて」の声が殺到していたのだが…お待たせしました!来るべき発売に向けて水面下で着々と進行していたこの『ファイナルロマンス4』。実は、とんでもない機能が備わっていることが判明した…。

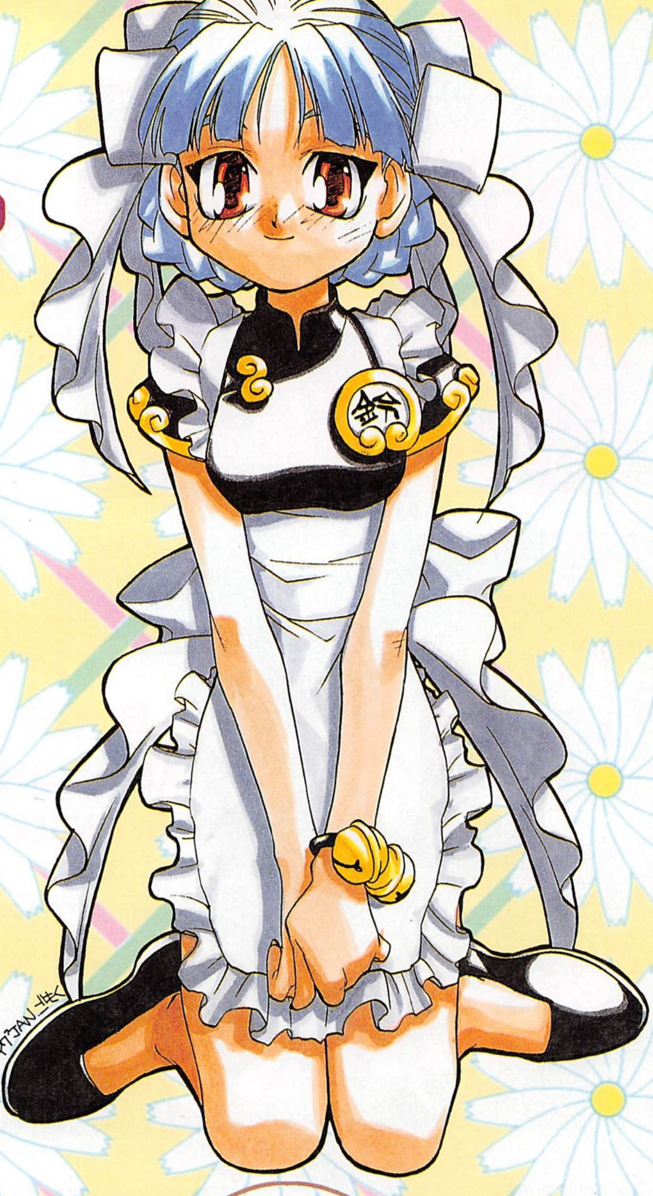
夢の4人打ち対戦が実現!

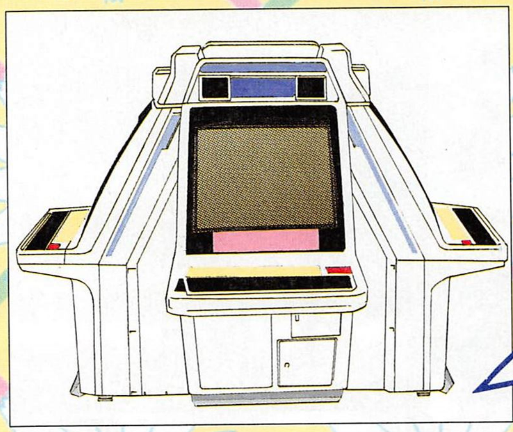
麻雀好きのアナタにはタマラナイ朗報!実はこのゲーム、**業務用初の4人通信対戦が可能**なのだ。

もともと2人通信対戦を業務用に初めて導入したのが、前々作の『ファイナルロマンス2』（95年）だったが、4人通信対戦が可能となると、これは極めて画期的なシステムといえる。ソフトが変わっただけでなく、ハードそのものも大きく変貌したというわけだ。

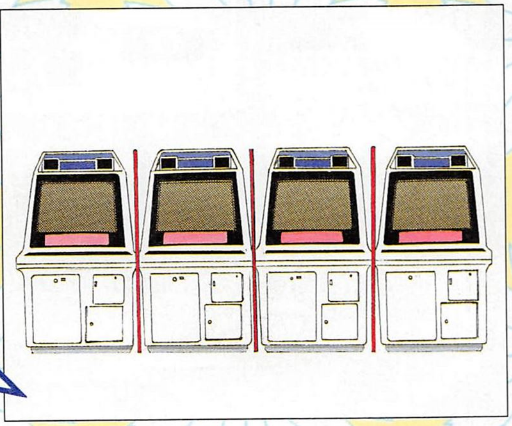
それにしても、筐体の配置はどうなるのだろうか?やっぱ雀卓のようになるのだろうか。他にもインカムの分岐点（1コインでどこまでプレイできるのか?まさか半荘終了までってことは…）の問題など、まだまだ謎な部分は多いが、いずれにせよ、麻雀好きの私にとっては楽しみであることには間違いない。

キャラクターだけにとどまらず、純粋に麻雀が好きな人たちにも十分に受け入れられそうな『ファイナルロマンス4』。ビデオシステムさん、期待してまっせー!





想像図1
これぞ理想郷!ゲームセンターもついに雀荘と化してしまうのか!?



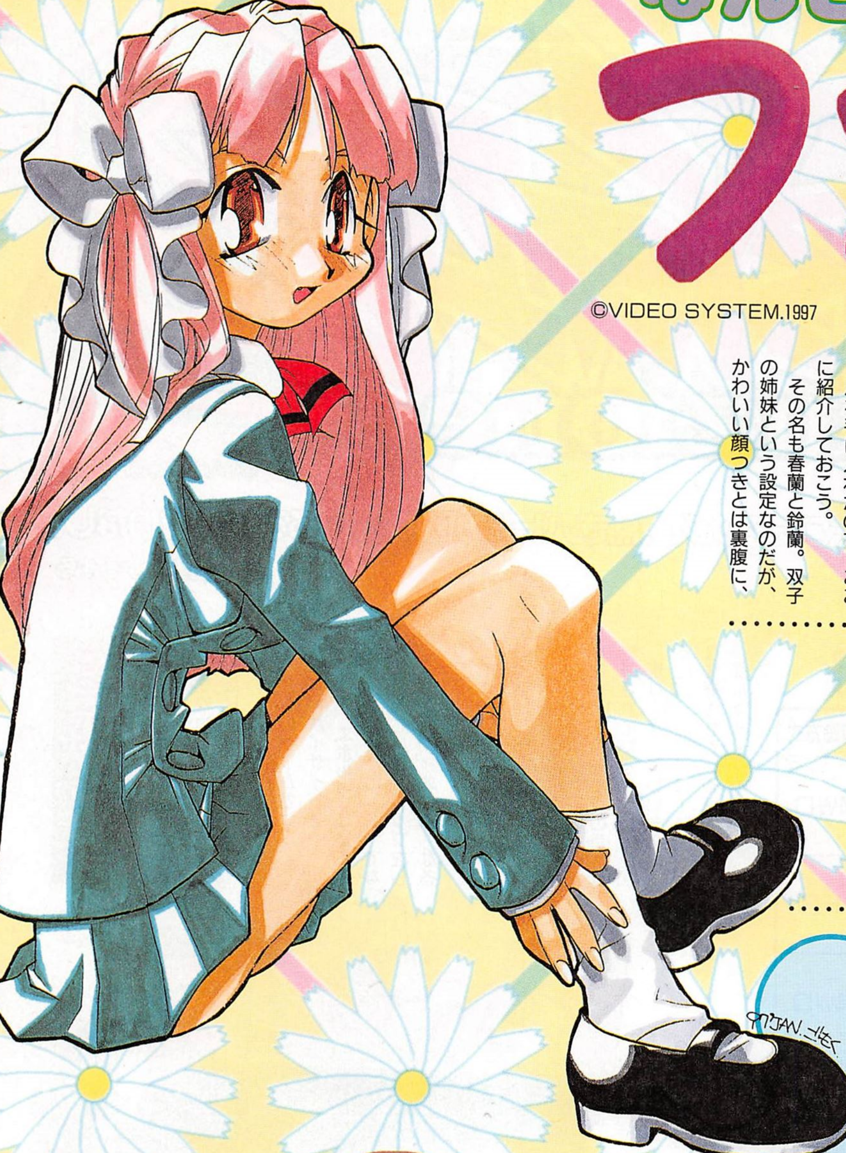
想像図2
筐体と筐体の間に仕切りをつけての横並び配置が無難な線だが…。

鈴蘭（りんらん）

●年齢　16歳　●血液型　AB型
●身長　152cm　●足のサイズ　22.5cm
●生年月日　6月10日生まれ（双子座）
●3サイズ　B：78（Aカップ）、W：54、H：85
●趣味　姉（ヤバそうな…）
●プロフィール　左ページの春蘭の双子の妹で、女子高生。姉がタレントということもあり、芸能界から誘われることも多いが、人前に出て話をすることが苦手なので、ことわり続けている（ただし父親はデビューを勧めているらしい）。
●性格　春蘭と非常によく似ている。違いは若干おとなしいところぐらい。最も異なる点は体型で、春蘭に比べて胸が小さいということ。普段はすごく内気だが、姉妹と2人でいるときはやたら元気になる。しかし、他の人には人見知りするらしい。
●麻雀の腕　結構強い。

なんと、業務用初の4人

ファイナル



©VIDEO SYSTEM.1997

最後の2キャラは双子の姉妹

『ファイナルロマンス4』に登場するキャラクターは全6キャラの予定。ゲーメストでは、そのうちの4キャラ（高嶺桃、山神紫乃、大野ユリ、芹澤咲綺）は以前に紹介済みだが、今回は残りの2キャラのイラスト（あかつきごもく先生描き下ろし）とプロフィールを手に入れたので、ここに紹介しておこう。

その名も春蘭と鈴蘭。双子の姉妹という設定なのだが、かわいい顔つきとは裏腹に、とにかく2人とも麻雀が強い。特に姉の春蘭のほうは、本ゲーム中最強の強さだとか…。こりゃ、魅力的な衣装に油断しないよう、気をひきしめて対局を挑まなければ！

2人の趣味にも注目。春蘭は「妹の鈴蘭」、鈴蘭は「姉の春蘭」と、まさに相思相愛の関係。仲の良い姉妹といえばそこまでだが、もしかして、なんだか怪しい関係だったりして（笑）。

春蘭はタレントということもあり、なかなかのルックス。だけど鈴蘭も捨てがたいところ。どっちを選ぼうか悩んじゃうよな〜。

春蘭（しゅんらん）

●年齢　16歳　●血液型　AB型
●身長　152cm　●足のサイズ　22.5cm
●生年月日　6月10日生まれ（双子座）
●3サイズ　B：84（Dカップ）、W：54、H：85
●趣味　妹の鈴蘭（これまた、ヤバイな…）
●プロフィール　町内会長の娘で、私立女子高校の2年生。学校に通いながら、タレント（バラドル系）もやっている。オフのときは父親の中華料理店の手伝いをするなかなか親孝行の女の子（衣装はイラスト参照）。
●性格　アイドルをやっているだけあって、元気いっぱいで明るい。時々ブリッコするが、イヤミでない程度なのがいいところ。何度か歌手としてCDを出した実績もある。将来の夢は、レコード大賞を取って、その足で紅白歌合戦の会場に向かうこと（マニアックな夢だ）。そして妹の鈴蘭と幸せに暮らすことだとか。
●麻雀の腕　町内会長の娘だけあって、超強い（本ゲーム中最強）。

キミのアイデアがゲームに反映される！
「ファイナルロマンス4」（仮題）
スペシャルアイテム アイデア募集のお知らせ！

開発元のビデオシステムさんのご厚意により、な、なんと、キミの考えたスペシャルアイテムがゲーム中に登場するのだ。

スペシャルアイテムとは、麻雀ゲームではおなじみのお助けアイテムのこと。「牌交換」「ドラ詰み込み」「敵の持ち牌表示」など、実際の麻雀では存在しない、まさにゲームならではのボーナス的要素のひとつなのだ。

今回、それを読者の皆さんから募集し、良いアイデアがあればゲームに反映してみたいとのことなので「我こそは！」と思う人は、ぜひ応募していただきたい。

（例）名称　持ち点ルーレット
　　効用　各キャラの対局スタート時のみ、自分の持ち点をルーレットで決めることができる

ハガキの裏に、自分の考えたスペシャルアイテムの名称とその効用、『ファイナルロマンス4』に対するご要望を必ずお書きのうえ、

〈宛て先〉
〒600　京都市下京区中堂寺粟田町1番地
京都リサーチパーク　サイエンスセンタービル4号館7階
ビデオシステム株式会社
「ファイナルロマンス4　スペシャルアイテム募集」係

までお送りください。締め切りは5月31日の消印有効。採用された方には、自分の名前がゲーム中にクレジット表記されるうえに、ビデオシステムさんより豪華賞品が贈られる。ドシドシ応募しよう！

また、E-mailでも同時に募集しております。
アドレスは、「publicity@dreamsquare.co.jp」まで。

タイトーのドラゲーの続編が始動!!

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

さらにパワーアップし、熱きバトルが展開されること間違いなし!

担当：ずるずる

さらにパワーアップ！ 車種もバージョンアップ！

「峠を攻める！」感たっぷりだったドライブゲーム『サイドバイサイド』の続編が登場する！その ゲーム名は…、

『**サイドバイサイド2 エボルツィオーネ**』

である。ただの「2」でなく、さらにパワーアップをした「エボルツィオーネ」なるサブネームまで付くのだ！

前作では、かなりドリフトを意識した走りの中でコースをクリアしていくという展開であったが、今回のこのゲームでも、そのあたりの良さは継承されているようだ。

走りをより楽しいものにするという点で、コース幅もより洗練されている点にも注目。クルマも…グーだし！

これが登場車種だ〜っ!!

車名	パワー	排気量	駆動方式
NISSAN SKYLINE GT-R	280ps 6,800rpm	2,568cc	4WD
NISSAN 180SX	205ps 6,000rpm	1,998cc	FR
TOYOTA CELICA GT-FOUR WRC	255ps 6,000rpm	1,998cc	4WD
TOYOTA SPRINTER TRUENO GTV	130ps 6,600rpm	1,587cc	FR
MAZDA RX-7 RZ	265ps 6,500rpm	654ccX2	FR
MAZDA SAVANNA RX-7 ∞	205ps 6,500rpm	654ccX2	FR
HONDA CR-X SiR	160ps 7,600rpm	1,595cc	FF
HONDA CIVIC SiR	170ps 7,800rpm	1,595cc	FF
MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION Ⅳ	280ps 6,500rpm	1,997cc	4WD
SUBARU IMPREZA WRX STI Version Ⅲ	280ps 6,500rpm	1,994cc	4WD



どこが変わった?より走りやすくなった!

実車をモデルにしていることもあり、非常に現実感のあるレース展開となりそう。

個々のクルマのデータは今後公開していくが、クルマの重さ、パワー、駆動方式で走りが変わってくることは間違いない。そのあたりの感覚は、前作と同じだろう。

結局のところ、パワーのあるクルマが有利になるだろうが、1人でタイムアタックするのではなく、対戦をするなら、走りの個性、クルマの個性でアタックをしてもいいね。

コースは4つ!(本当に?)

コースは4つ存在する。

前作では、最初4つのコースが存在し、後に隠しコースとしてコマンド入力を行うことで5つのコースになった。

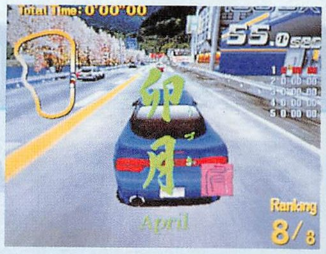
今回も最初から4つのコースなので、隠しコースがありそうだが…。どうなるかは今のところ発表されていないのでわからないが、きっともう1コースぐらいあるに違いない!(期待してるヤツ)。

さて、4つのコースだが、前回は「春」「夏」「秋」「冬」という構成となっていたが、今回は「4月」「3月」「7月」「10月」と、季節でコース分けをしている。

初級が4月で、中級が3月と、順番が逆行する部分があったりするが、それはそれで、コースが変われば季節も変わると思っておけばいいだろう。

それでは4つのコースを見ていくとしよう。

初級「卯月(うづき)」(4月)



初級は、4月「卯月」だ。写真の中にあるコースマップを見てもらうとわかると思うが、ほとんどオーバルコースって感じのコース!

スタートしたら、左へ左へと曲がるのが中心となるコースであるが、スタート地点の反対側のところでは少しうねる部分があるので、軽く右、左、右とハンドルを切る感じで走ることになる。



ほんとにオーバルコースって感じ。少しバンクしてない?

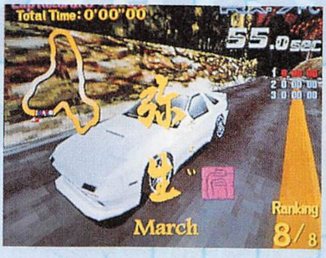
それをクリアすれば、また左に曲がり、スタート地点へ戻るというものだ。

覚えやすいコースなので、ここでクルマに慣れるようにするといいだろう。でもアタックし始めたら…大変かも。

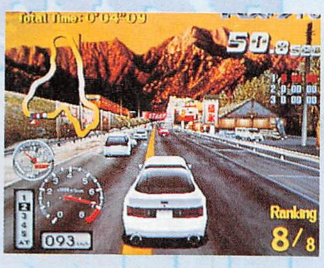


ドライバーからの視点だと、こんな感じになる!

中級「弥生(やよい)」(3月)



中級は、3月「弥生」だ。それなりにきつめのカーブがあるが、上達するうえでの通過点と考えれば、やさしいコースといえるだろう。

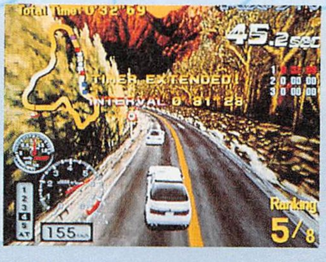


初級コースよりも道幅が狭くなっているが…大丈夫っしょ!

コースマップを見ると、ストレートのところがほとんどない!ちょっと気を抜くと、少しずつタイムロスをしてしまう可能性が大だ!

緩いカーブもちゃんと緊張して走り、少しでもタイムを縮めるテクニックを覚えられるコースといえる。

ライン取りを勉強して、次へステップアップしたいね!

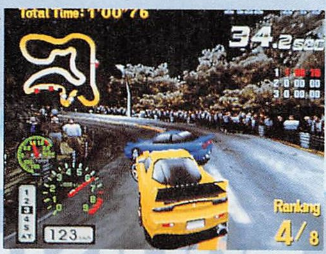


夕日に照らされている中を走る中級コース。雪解け水が道を…。

上級「文月(ふみづき)」(7月)



上級は、7月「文月」だ。中級と比べてもわかるが、見た通り、きついカーブが多いコースレイアウトとなっている。さすがに暗記をしていかないと、すぐには完走、上位クリアはできない。気合が入るところだ!



上級コースは夜間のレースとなる。外灯の雰囲気がいいよね。

このぐらいのレベルになると、1つ1つのカーブを覚えるのではなく、流れでカーブをセットで覚えるようにしていかないとつらくなるぞ!

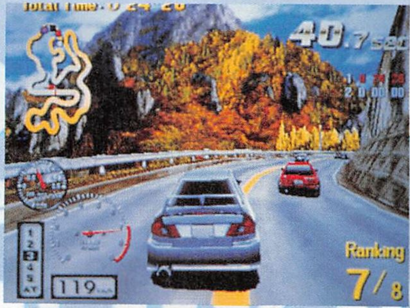


「峠」はやっぱりこういう雰囲気が似合う!

超上級「神無月(かんなづき)」(10月)



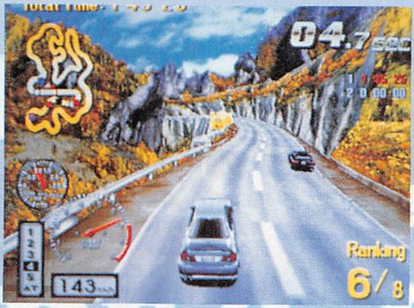
超上級は10月「神無月」だ。コースマップを見ると…なんじゃこりゃあーと大声で叫びたくなるほど、コースがゴチャゴチャしているーこ、これ、覚えるの?つらそう…。



超上級コースではあるが、コース幅は思ったより狭くない!

これだけグニャグニャ曲がると、いったいどのぐらいのスピードで走るのかと思うけど、こんなにもカーブが多けりゃあ、ドリフトも多いに違いないはず!

コースの全体の30%が未舗装という点も見逃せない!それだけ滑りやすいとなれば、ドリフトしかないっしょ!



とにかくカーブが多い!覚えるまでにいくらお金を使う…。

開発者インタビュー敢行！

VIRTUA STRIKER 2

常に進化を続けるアーケードゲームにまた一石新たなる挑戦が投げかけられた!!



目指しているものは同じ！進化したものと考えてほしい

ゲーメスト編集部（以下編）：バーチャストライカー2なんですが、現段階ではAOUショーでのバージョンしか見ていないのですが、「1」に比べてどのような操作性、ゲーム性になっているのでしょうか。

三船（以下三）：操作システムについては基本的には前作と同じです。「1」の知識があれば、そのまま遊べるようになっています。ただ、細かなところではかなり変更、追加されたものがあるので、感触的には前作が残ってはいますが、遊んでみると別のゲームに感じるかと思います。

パスを例に挙げると、今まではターンしてからでないとパスができない角度でも、すぐにパスができるようになったりとか、細かな部分が違うだけで、全然違うゲーム性になってしまうんです。ですが、違うものになったといっても、「1」から受け継いだもの、目指しているものは同じなので、進化したものと考えてもらえればいいかと思います。

編：「1」の時はドリブルで押せる感が強く、パス中心のプレイがあったら、と感じましたが。

三：そうですね。やり込んだパス中心の人にはちょっと納得いかない部分もあったと思いますね。ある程度、ボールのキープを許しておくというのが元にあったんです。どうしてもすぐにボールを取られてしまうと、考える時間がなくなると思うんです。次にどうしようかなという思考の余裕がないと手先の早さだけの反射神経だけのゲームになってしまう。ですからある程度ゴールに近づかない限りはキープを許そうという考えでした。

しかし、システム的に相手の、ある角度に対してレバーを入れればボールを取られないというのを見つけだされた部分があって、決して意図したバランスではなかったんです。

開発段階で危ないのは、みんないい遊び方をしてしまうんです。多彩なことができる、いろんな攻め方ができるとか。ところが、まさかバックからドリブルで持っていくという人がいるとは分からなかったんですよね（笑）。そのへんの甘さから、バランスを崩してしまった部分があったと感じています。

編：では今回はなるべくドリブルゲームにならないようなバランスになっていると。

三：ただ、ある程度ボールをキープできるというか、ゴールに近づかない方向には、キープしてあげないと、ゲームについてこられない人が出てきてしまう。そこで、長時間ボールを持っていると追いつめられるようにはしています。

編：今回はチームが24に増えましたが、チームの強さというのは、やはり本来のワールドカップみたいな設定にしてあるのでしょうか。

三：いやぁ（笑）。それをやってしまうと…。

編：ブラジルとかイタリアが強くなり過ぎてしまうと（笑）。

三：そうですね。ブラジルとかイタリアに対して、アジアの国とやってしまうと対戦した時に勝負にならないかもしれないんで（笑）。当然、世界的に強いと言われている国は有利にはしますが、腕でカバーできない幅ではないようなバランスを保っています。うまい人ならわざと弱いチームとかを使って勝つことを目指してもいいし、そんなにシビアにならなくてもいいと思います。

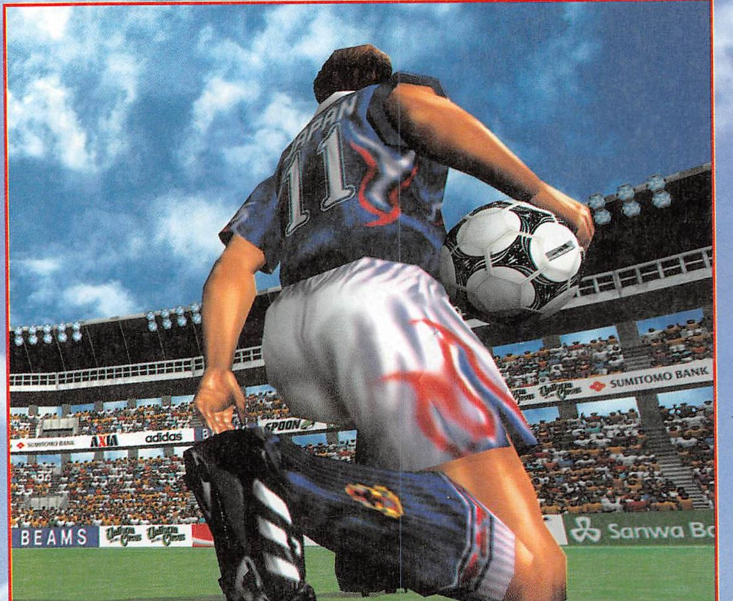
また逆に能力が高くなると色々と欠点もあるんです。ドリブルのスピードが速くなると、一歩進む距離が長くなってしまうから、コントロールするのに技術が必要になる。かえって初心者の人だと、それほど速くないチームを使ったほうが、パスの判断などもスムーズにプレイできることもあります。また、守りを中心に考えるなら、強いチームのほうがいい場合もありますね。現実みたいな差はつけないつもりです。

編：戦術切り替えシステムはどうでしょうか。

三：ショーの時は簡単な機能はしていたんです。オーバーラップするのを止めさせたりとか、ベースのポジションを少し移動させるぐらいしか間に合わなかったので深いことはしていませんでした。バランス的な問題もあるから今は試行錯誤の段階ですね。

編：スルーやダイレクトパス、三角パスなど個々のモーションが楽しみですね。

三：そうですね、完成版では十分に発揮できると思います。ただ、ダイレクトパスはシステム的に難しいんです。繋げるのが難しいというよりは繋げすぎてしまうとまずいという点があるんです。ボールが高速で動



いていた場合、攻めるほうは気持ちいいんですが、守るほうは何もできなくなってしまうんですよ。結局、攻めるほうは左右にボールを出す方向をわかって操作するんですが、守るほうは相手の動きに反応するだけなので、ボールを持った操作プレイヤーがどんどん切り替わると、右に入れたと思ったキャラクターが左に操作が切り替わったりとゲームにならなくなってしまうんです。

編：自分が操作できるキャラクターは今回も自動ですよね。

三：ええ、それが結局ついていけなくなってしまうので、守るほうのことも考えてあげないと。そうでないと相手がミスするまで待っていないといけない状態になるので、そのへんで、どこまでダイレクトパスを許すかが問題です。相手がある程度ダイレクトパスでくるのか、反転されるのかなど、読みの面白さを考えないと。もう少し調整に時間が掛かりそうですね。

編：その「読み合い」というのは、カーソルがついた時点でどちらかに動かしておけば、その読みが当たればボールが取れるような形になると。

三：そうですね、ボールが取れないとしても、相手に抜かれることはないといった要素、攻め側が不利になる要素ですね。もちろんディフェンスがどれくらいの距離に詰めてきていたかにもよりますが。

それと、前作や今作も含めてやっぱり「ゲーム」なんですよね。本当のサッカーに逆にとらわれすぎるとゲームにならないんです。サッカーの本質的な部分を生かしつつ、ある部分、割り切っていかないと、サッカー好きの人しか楽しめないようなゲームになってしまうし、対戦も面白くなくなってしまいますからね。

編：いろいろスポーツゲームがありますが、それらの面白さはテンポだと思うのですがその点についてはどうでしょう。

三：今回は全体的にテンポはアップしていると思いますね。例えば完全に誰もいないスペースにボールが出されたときの処理とかは、「1」に比べると圧倒的に速くなっています。走る速度も段階を持たせているので、単純に放り込んでもバックが残っている場合は誰かが先回りしてクリアしたり、実際のゲーム時間の中で、お互いチャンスを作って行ったり来たりする回数は「1」よりも多くなると思います。

編：今回、前作に比べて少し見下ろしたような感じを受けますが。

三：場所によって違うのですが、手前側に寄るとかなり低い位置になり、奥に行った時は、確かに前作よりも少し浮いた感じにはなってますね。

編：思ったよりも細かな部分がありそうですね。

三：結構ありますよ。やってないようで実はものすごくやっているところとかありますからね（笑）。ボールとかもCGで実際の比率ものと数値設定をぴったりにしても、画面ではドットや光源の関係で何となく小さく見えてしまうんです。アップにして見てみると大きさは合っているのに、小さくして見ると比率が変に見える。そこでボールの外周を1センチだけ大きくしてみたりすると変わってくるんですよ。はっきりとここが変わったといえない程度なんですが、何となく良くなったといった感じで変化が表れてくるんです。そういった細かな部分の積み重ねが印象を大きく左右していくと思いますね。



バーチャストライカー2
プロデューサー
三船 敏氏

リアルさを追求するだけでなく ゲームとしての追求も重要

編：その他に細かな変化として時間の経過や、複数のスタジアムなどがありますが。

三：スタジアムに関してはいくつか入れようという話があったんです。ただ単純にスタジアムが変わるのが面白いだろうかという意見もあって。

もっと有効な変化はないかと。そこでスタジアムの規模をトーナメントに合わせて、勝ち抜くごとに大きくさせてみたんです。そうするとトーナメントが進むごとに大きなスタジアムになっていくというゲームとのリンクもできるかと。

時間帯についても最初にナイトゲームもやってみたいという理由だけだったんです。それでナイターを採用してみて、何かゲームとリンクできないかと考えて、実時間とリンクさせると面白いんじゃないかと思ったんです。ゲーム的に何かというのではなくて、アーケードに夕方くるとゲームも夕方になっていて、普段昼間しか来ない人がある日たまたま夜に来たらナイターになっていて（笑）。ゲームに直接関係なくても面白いのではないかと考えました。

編：その他の機能としては何かありますか。

三：まだ開発途中なのですが、対戦の週間ランキングを出そうということで制作しています。これは対戦だけですが、例えば日本がその基板の中で24チーム中何位なのかが表示されて、一週間でそのランキングが上がったり下がったりするようになっています。対戦なので、自分一人ががんばっても、他の日本を使う人が弱いと順位が上がれないわけなんです。

編：リアルさを追求するだけでなくゲームとしての追求も重要ですね。

三：本物には十分近い出来になっているとは思います。

ですが実際にはかなり制限された部分も多くあるんです。オフサイドなどがいい例で、それを取るのは簡単なのですが、どうしても試合展開が止まってしまう。ゲームの時間の設定はお店側の自由であって、開発側がこの設定のこの時間で遊んでほしいと思っても、プレイの平均時間が伸びてしまうと結局絞られてしまうんです。遊んでくれる人にマイナスになってしまうのだったら、オフサイドにならない、納得いかない状況にしない努力をするほうが、結局、遊んでくれる人のためになるんじゃないかと思うんです。

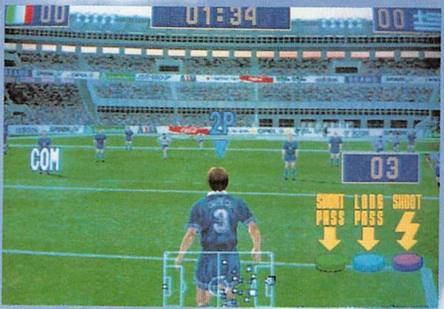
編：今作もキーパーが自動（オート）なんですよね。

三：そうですね、キーパーをオートにするかしないかが、サッカーゲームの一番難しい部分ですね。完全に手動にしてしまうと、キーパーと切り替わった瞬間、通常の選手の操作とどうしても変わってしまうので、2倍覚えないといけない部分が出てくる。そうすると慣れてない人と慣れてる人の間でギャップが大きくなってしまう。また逆にオートで、自分の自由にならないキャラクターがたまにスーパーセーブしてくれたり、跳び出してクリアしてくれると、自分のチームにも愛着を感じる部分もあると思うんですよ。

編：最後になりましたが、読者に向けてこのゲームのアピールしたいことがありましたらお願いします。

三：今まで、スポーツゲームとか遊んだことのない人も、前作から遊んでいる人もみんなが楽しめるようなゲームを作りたいと思います。完成したら一度遊んでみてください。

編：本日はありがとうございました。



今から発売日が待ち遠しいバーチャストライカー2。きっと僕らの期待に応えてくれるだろう。

頭で理解するな！身体で覚えろ!!

HANGPILOT™

何が難しいかって？そりゃ手も足も使ってコントロールするんだもの！やさしいわけないじゃないですか！気合入れないとね！

担当：ずるずる

この難しさがたまらない！

手も使って足も使って操作するこのゲーム！どちらかに片寄ってもだめなんだよね！

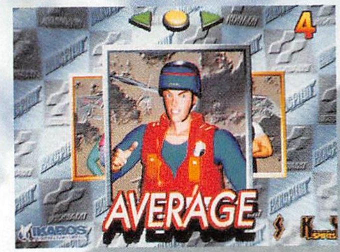
そこで「難しい！」だの、「わけわかんねえ！」だのいっている人はダメでしょう！

元来、大型筐体ものって、コントロールすることも面白さなんだからね！6ボタンで大変だった頃、あるでしょ！

プレイヤーを選んでレベルを変えられる！

プレイヤーのタイプを3人から選ぶことができるのだが、それにより、なんと飛ぶレベルも変わってくるのだ。

例えば「ビギナー」を選ぶと、手は使わなくてもいい。





「アベレージ」以上になると、手も使ってコントロールをしていく。「エキスパート」は…そりゃあもう大変って感じ！



コースを選んでもレベルを変えられる！



プレイヤーでゲームのレベルが変わる点も面白いところだが、ゲームの質的な部分で見ると、やはりコースのレベルの違いがメインとなるだろう。

そのレベルは「イージー」「ミディアム」「ハード」と3つ存在する。これって3×3で9通りの遊び方があるの？「イージー」のコースを見てみると、コースマップを見てもわかるように、これといって難所はない（ように思える）のだが、難しさはコースではなく、当面はコントロールに存在するだろう。

ここのコースで、「ビギナー」でコントロールに慣れることが大切だ！

「ミディアム」を見てみると、コースを飛ぶ時間設定が夜となり（実際にはないと思うけど…）、視界が悪くなる点に、少しコースの難度が上がっていることがわかる。

夜だとスピード感が鈍るとよくいうけど、そのあたりがゲームでも体感できるかも？意外に速く飛ぶので、反応に遅れないようにしたい。

EASYコース



MEDIUMコース





HARDコース





3つ目になる「ハード」を見てみると…うほーっ！きついカーブがあるじゃない！
さすがは「ハード」といったところ。前半、後半は目立ってきつそうなところがないが、問題は中盤！かなりきびしいコースレイアウトのようだ！これ、曲がれるのかしら。
難しいのはコースだけではない。一応スピードコントロールは、手により行うことはできるが、クルマのように大きな減速、急ブレーキはない。「スピード」を調整して…なんてことは、クルマのようにはいかないのです！
ここを「エキスパート」でやるには、どれだけの経験を積むのでしょう…怖い！
こりゃあ大変だあーっ！

まずはコントロール方法から!!

ゲームの展開がわかったらまずはコントロール方法をしっかり把握することからこのゲームを始めたい。
コントロールは、手で操作する目前のバーと、足をのせて左右に振ることでハンドルの役目をするステップ部分でハンググライダーを飛ばす。
手で行うコントロールがどういう役目をしているかというと、バーを前に押し込むとで機体を浮かし、ブレーキをかけることができ、引くことで機首を下げ、加速させることができる。上昇が減速で、下降が加速ということにつながる。
足でのコントロールは、左に振ることで右に旋回をし、右に振ることで左に旋回をする。曲がり続けるには、振りっぱなしをキープしないといけない。この調整が難しいんだよね！









レベルを決めたあと、この画面が見られるが…わかる？

そのコントロールをより細かく見ていくと、まず足場からいくと、足を普通の幅に開いて立つよりも、土踏まずのところを台を角に当てるようにV字形にして立つとしっかり振れるし、キープもできる。ホールド感がかなりいい！

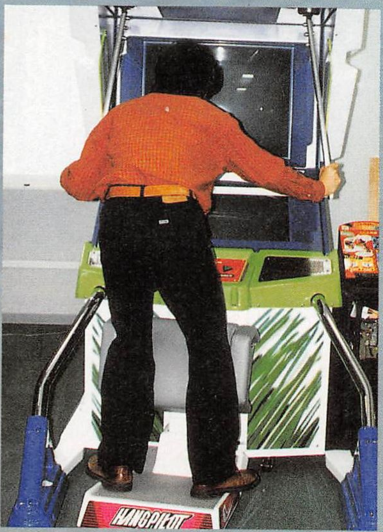




足場から少し上に目を上げていくと「ひざ」に注目。左右にパッドがあるのだが、そこに外ひざが当たるようにすると、よりホールド感が生まれ、楽にコントロールができるようになる。力を少しでも無駄なく使うにはこういった攻略もかなり重要になってくるぞ！力だけがすべてじゃないからね！
腕のほうを見てみよう。バーのどの部分を持つのかだが、一番端がいいみたい。
幅広く持つことで、安定が生まれるようだ。それにカーブするときに、足場をキープしやすくなる。
さらに一歩進むと、より素早いコントロールを目指すには上の部分を持つのもいい。







しっかりバーを持ち、足場ができていれば楽にカーブが曲がれる！

「手」と「足」のコントロールについて少し触れてみたが、これにより、かなり楽に、かつ正確に、そして素早く動かせるはず！あとは慣れるだけなんだけど、それが一番問題になるかも…。
「まずは形から！」
でもいいでしょう。形ができれば、あとは動くのみ。
微妙なコントロールがこれでできるようになれば、自由自在にカーブを曲がれる！（はず…）
でもすぐ終わっちゃうし…なんて言っている人！そんなんじゃあ、いつまでもヘタなままっスよ！上手な人でもヘタな時期があるのだから。
本格的に攻略をするとしますか！やるよ～ん！



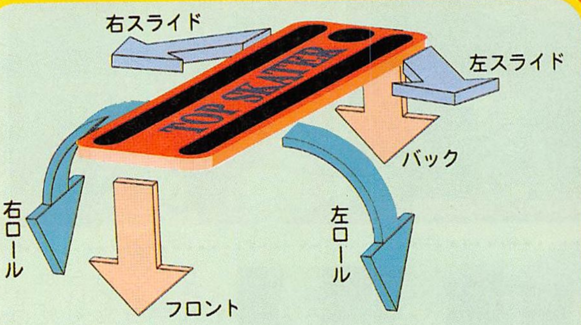
「ビギナー」ならこんな方法でも飛べる！マニアックすぎ！

Fly! Fly! more Fly!!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

今回は大会に使用される、オフィシャルのボードと大会参加選手のプロフェッショナルなスキルを紹介だ!!

担当：スー



私たちはこれを待っていました
6方向アナログ入力のチカラ

ボードコントロール

まずは、ボードの操作方法から。ボード自体は、筐体の下から伸びている支柱によって支えられている。

しかも、両サイドに補助用のバーが設置されているので、スケートボードを実際にやったことのない人でも、安心してプレイすることができる。

ボードの前部に支点があり、さまざまな方向に力を加えることによって操作できる。

左のボードの図を見てほしい。まずは、フロント、バックから。

走行中に、フロント、バックを入力すると、キャラクターはジャンプする。これにより、障害物をよけたり、手すり、柵などに跳び乗りトリックをキメることができる。

次はロール入力。これを入力することにより、ボードに体重を乗せ傾きながら、軽くカーブしていく。入力の大きさによってカーブする大きさも変化していく。この曲がり方を〝カービング走行〟という。

最後にスライド入力。ボードを左右に引きずる感じで入力するのだが、これは左右の補助バーに力を入れて、ググッと押し出すように入力するとやりやすい。

これは、先ほど紹介したロール入力と組み合わせることによって、ロール入力で曲がるよりも、より鋭い角度で曲がることができる。

入力方法は、たったこれだけしかない。ただ見ると〝なんだ、これだけ!?〟と思われるかもしれないが、あなどるなかれ。単純なものほど奥が深くなっているのだ!!

ジャンプ台のトリック

このゲームでは、ジャンプ台からの入力により、ジャンプトリックをキメることができる。

ここでのボードの入力方法の違いにより、発生するトリックの種類が変化するようになっている。

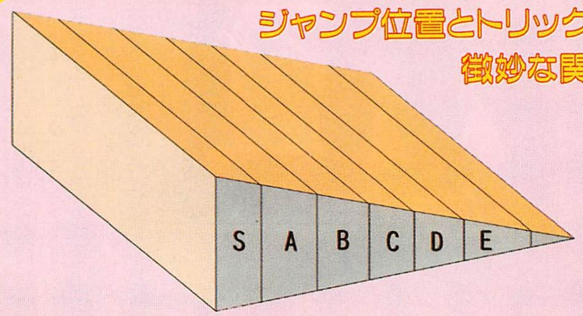
下の図を見てほしい。ジャンプ台がそれぞれ区分され、EからAときて、最後にSと分別されている。

そう、カンのいい読者の諸君は、もうお気付きかもしれないが、実はジャンプ台の高ければ高いとろでトリックをキメることによって、トリックグレードの高いトリックが発生するシステムになっているのだ。

もし、ジャンプ台を越えてしまってから入力を行った場合は〝トリックミス〟となってしまうので注意。

トリック時の入力は、先ほど紹介した6方向の入力と、それぞれの組み合わせによって、さまざまなトリックプレイで華麗に宙を舞うことができる。





ジャンプ位置とトリックの微妙な関係

共通

Double Sifty to B/S 180

左スライド＋バック

C　左右に身体をツイストした後、B/S180をする。

Triple Back Loop

バック

S　後ろ方向に３回宙返りする。

Triple Front Loop

フロント

S　前方向にS字宙返りする。

B/S 540

左スライド

C　バックサイド側に540度回転する。

Back Loop to Method

バック

C　後ろ方向に宙返りした後、Methodをする。

Indy to Nose Grab

左ロール→右ロール

C　Indy→Nose Grabと２回グラブする。

B/S Misty 720 to Method

左スライド＋バック

S　B/S Misty 720の後、Methodをする。

キャラクター専用

Ash


One Foot

右ロール＋バック

D　身体を反りながら前足を抜く。

Double Kickflip

右ロール＋フロント

D　ボードを斜め軸で激しく回転させた後、キックポーズ。

Ken-ta


Inward Heelflip

右ロール＋フロント

D　内側にHeelflipで１回転させる。

Air Wark

右ロール＋バック

D　空中で歩く操作をする。

Cookie


Benihaha

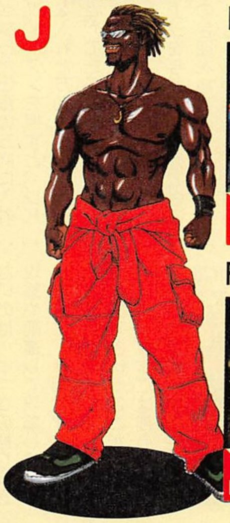
右ロール＋バック

D　空中で後ろ足を抜いて後方に伸ばす。

Finger Flip

右ロール＋フロント

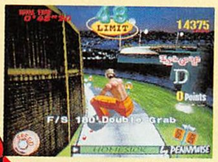
D　両足でひろげた股下でボードを指で回す。

J


Nose & Tail Grab Shifty

右ロール＋バック

D　ノーズとテールをグラブしながら正面を向く。

F/S 180 Double Grab

右ロール＋フロント

D　ボードのつま先側を両手で掴みフロントサイド側に180度回る。

Jill


Nose Bone

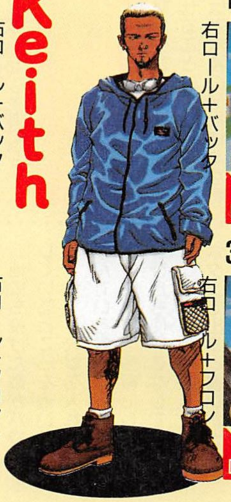
右ロール＋バック

D　前足を思いっきり伸ばす。

Hand flip

右ロール＋フロント

D　手を使ってボードを回転させる。

Keith


No Comply

右ロール＋バック

D　前足をはずしてOllieする。

360 Late Shove-It

右ロール＋フロント

D　空中でボードを360度回転させる。

※右ロール＋バックなどのコマンドは、レギュラー（進行方向に対して左足が前にくる）スタンス、のキャラクター（Ash、J、Cookie）の表記となります。それ以外のグーフィー（進行方向に対して自分の右足が前にくる）スタンスのキャラクターに関しては、表記とは逆のコマンドになります。また、オーリー（後ろ入力での大きなジャンプ）することによりキャラクターは任意にスタンスを変えることができます。

君もこれで「ノープロブレム」



システム&キャラ別技紹介だ!!

担当：サーキットの浪・軍団

サーキッターへの道

約1年ぶりにカプコンから登場した久々の横スクロールアクション『バトルサーキット』。基本的なシステムやルールは、既存のカプコンアクション物と大差はないのだが、今回はバトルサーキットならではのシステム、そしてキャラクターを動かす上で押さえておかなくてはならない操作法をフォローしていくぞ。

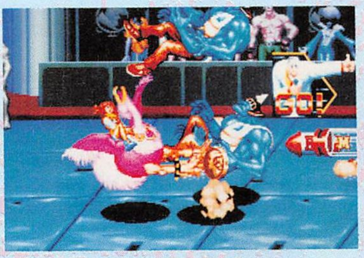
コンパネ自由自在

操作は8方向レバー+2ボタン。ボタンはAが攻撃ボタン、Bがジャンプボタンだ。

攻撃ボタンを押すとキャラクターは通常技を繰り出す。通常技は敵にヒットすると形態が変わっていき、4発目には吹っ飛ばし判定を持っている技へと変化する。

つまり、ボタンを連打することによって、4発を1セットとして扱う連続技が完成するのだ。もはやカプコンアクションのゲームの基本ですね。

セットの最初の2発（ジャブ）は威力は低いが、3発目4発目の攻撃力は倍近くにね上がるので、地上戦でダメージを与えたいときには積極的に使っていこう。



セット攻撃の最後は敵を巻き込めるから便利。

レバーでキャラクターを8方向に動かせるのはもはや次元共通のお約束。同じ方向にレバーをちょんちょんと2回入れることによって、8方向にダッシュすることも可能だ。

ダッシュが始まると、一定時間自由自在にフィールドを走り回れる。相手との間合いを詰めるときや窮地に陥った際の脱出などに使おう。

このダッシュ中に攻撃ボタンを押すことにより「ダッシュ攻撃」を繰り出すことができる。なお、ダッシュ中にジャンプして攻撃すると、普通のジャンプ攻撃よりちょっぴり威力の高い「ダッシュジャンプ攻撃」も行えるぞ。

ジャンプ中にレバー下攻撃ボタンを押すと、「ダウン攻撃」が行える。その名の通り、ダウンした敵に間髪入れずにたたき込むべし。



ダッシュ攻撃をキャンセルして他の技につなげることができるキャラもいるぞ。

掴み入門

プレイヤーと敵が密着すると、敵を「掴む」ことができる。敵を掴んでレバーニュートラル（中立）状態でボタンを連打すると、掴んだまま相手を攻撃する「掴み攻撃」を行える。

掴んだ状態で、レバーを左右どちらか任意の方向に入れて攻撃ボタンを押すと、レバーを入れた方向へ敵を投げることができる。

投げた敵は、ほかの敵を巻き込める上、接触した敵にダメージを与えることができる。敵の包囲を崩したり、一カ所にまとめたいときなどに利用しよう。

なお、ダウンしている敵のそばに寄って、レバー下+攻撃ボタンで、敵を持ち上げて投げることができる。

この追い打ち投げは非常にダメージが高いのだが、いかんせんこのゲームは敵がダウンしている時間が短い。敵を拾い上げるチャンスが巡ってきたら狙ってみよう。



掴み攻撃でコインを稼ごう！

レバー+ボタンで特殊技を繰り出そう

攻撃ボタンとレバーを組み合わせることにより、プレイヤーは通常技の他に様々な特殊攻撃を繰り出せる。

レバー前方向+攻撃ボタンで、キャラクターごとに効果の違う「レバー入れ攻撃」（ピンキーにはありません）を繰り出せる。どんな技が出るかは、後半のキャラクター別ページを参照のこと。

ここで注意しなければならないのは、とっさの振り向き攻撃や前進して攻撃しようとした際に、意図せずにレバー入れ攻撃が暴発してしまう場合があるということだ。

レバー操作には細心の注意を払って攻撃ボタンを押そう。



奇○獣?威力は抜群のレバー入れ攻撃。

次に紹介するのがレバー⬇⬆+攻撃ボタンで出せる「対空攻撃」だが、これは攻撃の要となる超重要な技だ（エイリアングリーンにはありません）。

対空攻撃自体が連続攻撃の性質を持っている上、通常技の途中でキャンセルしてつなげることも可能だから超～便利みたいな。

他にも投げた敵がバウンドしているところを追い打ったり、セット攻撃を入れて吹っ飛んでいる敵を追い打つなど、その使い道は多彩にして強力。ぜひとも使いこなしていこう。

この技はレバー⬇⬆+攻撃ボタンで出ると書いたが、これはキャラクターが向いている方向に跳び上がるようにして攻撃する。レバー⬇の次の⬆はナナメ方向に入ってもいいのだが、乱暴なレバー操作だとあらぬ方向（出したい方向とは逆）に対空攻撃を繰り出してしまう場合もある。



超気持ちいい対空攻撃。天地Ⅱやエイプレでおなじみアレだ。

大事な場面では丁寧な操作を心掛けよう。

タメ攻撃も忘れずに

攻撃ボタンを一定時間押しっぱなしにすることにより、キャラクターは「タメ攻撃」を行える。

タメが溜まったのを確認して攻撃ボタンを離すことにより、それぞれ異なった強力な攻撃を行うことができる。感覚としてはエイプレのリンの双勁波ライクなものと考えていいだろう。

キャラクターによっては溜めを作りつつ移動できたり、ボタンを押した地点に止まってエネルギーをチャージし始めるものなど多彩。どの技も射程が長くて敵を吹き飛ばすことが可能なので、使うポイントを決めて、計画的に使っていこう。

キャラクターによっては最初はいまいち使えないが、パワーアップしたとたんに強力になるものもあるので、とりあえず一度はタメ攻撃のパワーアップを試しておこう。



これがサイバーブルーのデフォルト溜め攻撃。



パワーアップ版がコレ！溜めの時間は長くなるが威力、射程は段違い！

燃えて電脳ダウンロード

この「バトル・ダウンロード」なるシステムが、このゲームの鍵でありバトルサーキットたる由縁となっているウリである！

空中にジャンプして攻撃・ジャンプボタンを同時押しすることにより「バトル・ダウンロード」と呼ばれるパワーアップを行うことができる。

これは各キャラクターごとに異なったパワーアップ内容となっており、使った瞬間から一定時間特殊能力が持続する。

例えばサイバーブルーの場合、ダウンロードを行うと8秒間攻撃力が2倍になるし、キャプテンシルバーなら8秒間だけ敵から受けるダメージが4分の1になるといった具合に、それぞれ違ったパワーアップが行えるのだ！

さらに、ダウンロードを行った瞬間は、ほんの少しだがプレイヤーが無敵になるという効果も付随してお得！

多人数同時プレイのときには、自分だけじゃなく、仲間たちにも同じ効果を及ぼすことができるのもポイント。これで味方のピンチを救ったり、一気に攻勢に出たいときなど、より協力的で連帯感あふれるプレイが楽しめるって寸法だ。

この便利なバトルダウンロードシステムは、道中に落ちている「バトルダウンロードユニット」を取ることにより使用することができる（最初は2つ持っており、5つまでストック可能）。

お金さえあれば、ステージ間に出てくるショップでも買うことができるので、「次のステージで多めに必要かな？」と思ったら、購入しとくのも手だ。

なお、バトル・ダウンロードは一つの能力が発動している際に、他の種類の能力を併用することができない。2人以上での同時プレイの際には注意しておこう。

ちなみに、地上で攻撃、ジャンプボタンを同時押しすると、カプコンアクションおなじみの「メガクラッシュ」を使うことができる。

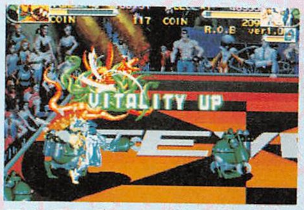
これは自分の体力を少し消費して出す無敵技だ。敵に囲まれたときやつかまれたときに使おう。痛い攻撃をくらうぐらいなら、メガクラッシュを使ったほうが賢明だろう。



これがダウンロードのストック。



レッツダウンロード！使った瞬間から数秒無敵となる！



エイリアングリーンは多人数プレイの友。全員のバイタリティが回復するのだ。

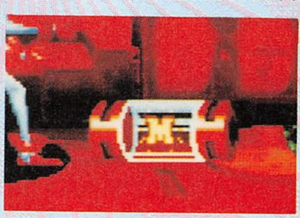
コインをためてアップグレード'97

ステージをクリアしたり敵を倒すことによって、プレイヤーは「コイン」を稼ぐことができる。いわゆるこの世界での「お金」であり、ショップにてパワーアップパーツを購入するのに必要なブツである。

「コイン」は道中に無造作に置かれているものもあれば、アイテムボックスを破壊して得られる場合もある。主な収入源は敵を倒すことだが、プレイヤーが使う技によって得られるコインの数も大幅に違ってくるから、いろんな技を試して効率よく稼ごう。



特定の技を当ててコインを荒稼ぎだ。



これがマネーメーカーユニット。



買い物は計画的に。限られたコインを有効に使おう。

道中には、ザコ敵を一発でコインに変えてしまう「マネーメーカーユニット」なる便利なアイテムも落ちている。ピンチのときには便利だが、稼げる敵を一発で殺してしまうと損なので、状況を見計らってから使うべし。

ショップには、ステージをクリアすると行くことができる。ここにはプレイヤーの技をパワーアップするソフトが売られており、ソフトを購入することによって初めて憶えられる技も多数存在する。

また、ショップには必殺技ソフトのみならず、前述した「バトル・ダウンロード・ユニット」や体力のMAX値を増やすもの、果てはキャラクターのエクステンドまで、その品揃えは豊富だ。

一度購入した必殺技はソフトは店から品目が削除され、同じものを2つ買うことはできないぞ。プレイヤーが一人死んでも、パワーアップは持続するから多い日も安心だ。

相棒つれてゲーセンへ急げ

一人プレイはもちろんのこと、このゲームは多人数プレイだってお薦め！最大4人まで参戦可能な極熱バトルが君を待つ！（4人同時台がない場合は、店の人に頼んでみよう）。

全7ステージの長丁場、一人で闘い抜くか、友情パワーを炸裂させるかは、君次第！

次のページからはキャラクター別の紹介を行っているので、お気に入りのキャラが見つかったら、早速ゲーセンへ向かおう！相棒がいるとなおよし。



次号では謎のクリーチャー「ぴのぶ」から、犯罪組織「デリート」を徹底解析だ！

世の中金だ金!!

アップグレードソフト一覧

自己戦闘能力を上昇させるため、新たな回路を購入するのだ!

担当:まさ㊊&㊤

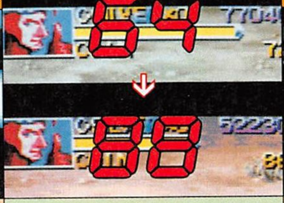
300G / 400G [VITAL GAIN] / 500G

300G フリーズレーザー



胸から氷のレーザーをビーッと発射。なかなか攻撃力は高いが上下の幅が狭く、ちゃんと軸線上に敵をとらえてないといけないぞ。

400G [VITAL GAIN]



シルバーの初期体力の数値は64。このVITAL-GAINを買えば体力のMAXが24増えて88となる。うぉー早く買いたいぜ。

500G フリーズストーム



胸から氷のつぶてを超乱射!!その数およそ1000を超える(ウソ)。1つ1つの攻撃力は低いが全弾当たればもうどんな奴もイチコロさ。

300G ギガクラッシュ



メガクラッシュが攻撃力アップして画面全体にダメージを与える。でもね、毎回必ず体力が減っちゃうから実はよけいなお世話って奴。

400G [VITAL GAIN]



初期体力は72と平均的なサイバーブルーだが、彼は技のスキがちょいと大きくダメージをくらいやすいのでこれは早めに買いたいね。

500G サイバーカノン



極太のレーザーで横一線を掃除するこの攻撃。溜めがやや長いが威力が高いし、たまに2ヒットするのでぜひ装備したい攻撃だ。

300G ミラージュダンス



一種の投げ技で、つかんだ相手をぼこぼこにする技だ。威力があるし非常に決めたい技だが、相手が1人のときでないと…。

400G [VITAL GAIN]



女キャラ(?)って耐久力が低いよね、と思ったら実は平均的な初期体力を持つイエロービースト。でもやっぱり早めに買いたいね。

500G フィンスペシャル



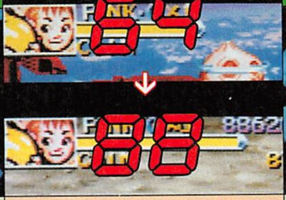
キツネリスのフィンをドーピングする技。溜めは長いが最大縦に5匹並び、その守備範囲が広くなる。こりゃ一使える。

300G トリプルフェザー



B→B→Aで出る羽攻撃を1つから3つに増やす技。見た目はしょぼいが実は結構使える技である。でも高いよ、コレ。

400G [VITAL GAIN]



浮遊をうまく使えるようになるとダメージをくらいにくいピンキーだが、やはり初期体力が少ないので早めにほしいところ。

500G ピンキーボール



キャプテンシルバーのローリングクラッシュに似た技で、こちらのほうが攻撃判定が大きく当てやすい。混戦時には役に立つ技だ。

300G ヒーリングプラス



ダウンロード技の体力回復量をアップさせるもの。絶対に押さえておきたい一品である。もしかして最初に買うのってコレ!?

400G [VITAL GAIN]



エイリアングリーンは初期体力が最高の80。加えてダウンロード技が体力回復なので、実は後回しにしていい商品だろう。

500G ハニービーアタック



どす黒い甘い液を出し、これが当たると無数の蜂の群れが出現してダメージを与えていく。威力が高く、この後攻撃を加えられる。

金を稼いでよりよい生活

戦闘回路を体内に埋め込んだ5人の熱血サイボーグ。

彼らの体内にうごめくバトルサーキット(戦闘回路)に新たな回路を追加し、より強力な技をくり出せるようにするのが、「アップグレード」といわれ、その追加する回路基板はアップグレードソフトと呼ばれる。

この新たな回路はどうやって手に入れるか?それは金だ。マネーがいるのだ。世の中快適な生活を送るには金が必要なわけですよ、ダンナ。

というわけで、金さえあればどんどんパワーアップが可能。

手堅く安いものから買っていってもいいし、溜め込んで高いソフトを買ってもいい。君の金だ。自由に使ってくれ。



全ソフト一挙掲載

もうおわかりと思うが、ここでは全キャラの全アップグレードソフトを一挙に見られるようにしてみた。

必要な金額とコマンド、ちょっとした解説を読んで十分に戦略を練ってくれ。

1つだけ注意したいのが、値段に惑わされるな、ということ。

高いからといって強力だとは限らない。逆に安くて、強力なものもあるのだ。

賞金を荒稼ぎしても自分に必要のない回路を買ってしまってはもったいないぞ。ではじっくり見てくれい。

運命の選択

命を取るか点に捧ぐか

左のソフト一覧に載っていない商品が1つある。それは「EXTEND」である。

このゲームの場合、残機を増やす手段はただ1つ。ショップでEXTENDを買わないといけないのだ。

しかもこのEXTEND、値段はなんと1000G、並の努力じゃ雲の上の商品だ。でも欲しい〜。



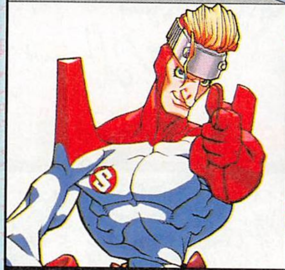
さて、ハイスコアラーには具合の悪い情報がある。それはクリアすると残金がそのまま点数として加算されるのだ。その点数というのがまたスゴく、残機ボーナスよりも1000Gのほうが倍以上入るのだ。

ということはEXTENDを買ってしまうと大損するわけ。

まさに命を賭けた稼ぎ、ということになる。合掌!!

キャラ ／ 金	50G	100G	200G	200G [BDLユニット]

CAPTAIN SILVER



50G シルバーウィンド



ダッシュ攻撃を通常だと2段技だったものを5段に変化させる。敵が多いときにこれで駆け抜けていくともう気分はサイコー。

100G スラッシュストリーム



対空攻撃の強化版。なんと上昇してから下降していくまでに4回攻撃をする。着地まで攻撃できるのでスキがなくなり、こりゃ強え!!

200G ローリングクラッシュ



どこかで見たような技。回転しつつ突っ込んでいく攻撃の固まりのような技で、例えればタイヤが転がっていく感じだ。

200G [BDLユニット] DEFENCE-UP



キャプテンシルバーのダウンロード技はDEFENCE−UP。ダメージを4分の1に軽減し、くらいポーズもなくなるぞ!!

CYBER BLUE



50G ハイパートルネード



対空攻撃のヒット数&威力がかな〜りアップする優れもの。コインもザクザクってわけね。でも落下中はすごく寒いので注意。

100G バーニングヒールキック



これはダッシュ攻撃。通常は足を伸ばして蹴るのだが、これを装備すればカカと落としをしつつ3段攻撃をお見舞いしてやれるのだ。

200G ヒートキック



ダッシュジャンプ攻撃がより鋭くなり、当たれば相手は燃え燃えになる技。威力はそれほど高くないが混戦時に使うと気持ちイイ〜。

200G [BDLユニット] POWER-UP



サイバーブルーのダウンロード技は、自らの攻撃力を2倍に上昇させるもの。特にボス戦で役に立ち「あっ」という間に片づけられる。

YELLOW BEAST



50G ウィップラッシュ



レバー入れ攻撃であるウィップを連打する攻撃。目にもとまらぬ早業で、体力とコインをガンガン奪うのだ。でも後ろは無防備。

100G トライアングルショット



サイバーブルーのヒートキックに似てる技で、空中から炎の弾となって相手を襲う。気持ちよさと相手が燃え燃えなのはまったく一緒だ。

200G エリアルダンス



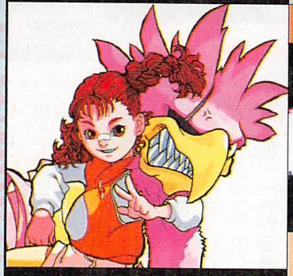
イエロービーストの分身が前後に1体ずつついて対空攻撃で相手を蹴散らす。3体どれもが攻撃判定があり、着地まで攻撃可能だ。

200G [BDLユニット] SPEED-UP



イエロービーストのダウンロード技は、残像がついて一緒に攻撃してくれるものだ。ただしこのときの攻撃力は2分の1。

PINK OSTRICH



50G バーニングアロー



溜め技の火の矢をさらにパワーアップするもの。火柱が遠くまで届くようになるが、溜めが長い割にダメージが少ない。これいかに。

100G ソニックスピン



大幅に強化される対空攻撃。コマのように回転しつつ画面端から端に向かって飛んでいく。ダメージも高く非常に頼りになるぞ。

200G スカイキャプチャー



得意の空中浮遊状態から繰り出せるこの攻撃、相手を足で掴んで上昇し、そこから叩きつける。ただし威力が小さいのが永遠の謎。

200G [BDLユニット] DEATH-BLOW



DEATH−BLOWはクリティカル効果を生む。攻撃すると約4分の1の確率でザコを即死させるのだ。ボスにはあまり効かない。

ALIEN GREEN



50G エイリアンツイスター



相手をねじって放り出す、通称「ねじりん棒」。これのいいところは相手をダウンさせている時間が長いところだ。威力も高いぞ。

100G エイリアンマジック



なんと1回食べてから実の中にくるんで吐き出す投げ技。実はこれで相手を倒すとたまに食べ物を出してくれるのだ。ラッキー!!

200G グリーンサイクロン



「ピューッ」と竜巻を飛ばすこれは、出はやや遅いが横軸を一掃でき、しかもコマンドで出せるので使い勝手がよくもうサイコー。

200G [BDLユニット] VITALITY-UP



最も頼りになるダウンロード技。体力を24回復できるので非常に重宝する。パワーアップすれば40も回復だ。パーティプレイも完璧!!



スタンダード？なにそれ

ゲーム中デモやインストカードには、「ばらんすタイプ。スタンダードなキャラ」みたいなことがかかれているようだが。はっきりいって、オレはこう思う。このゲームの世界に、スタンダードとかスタンダードでないとか、そういう概念っていうのは存在するのか？

いざゲーム台の前に行き、サイバーなヤツをセレクトしようとしている若者がいたら、言ってやってほしい。

「その青いのは扱いにくいぞ！」ってね。

オレアパワーファイターだぜ！ごり押しが得意技だっ！

サイバーブルーはパワーキャラ。とにかく威力の高い攻撃ばかりがそろっている。なかでもブルーノらしさを如実に表しているのが、ステージ1クリア後に購入できる対空攻撃のパワーアップ版、ハイパートルネードだ。どっかの坊やのSAとは違うぞ。一緒にするな。

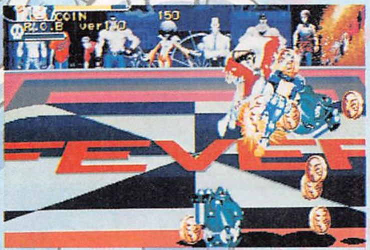
このハイパートルネード、なにがあっても絶対に、

「買えっ！」

って感じだ。とりあえずブルーノはこれさえあれば大満足だ。

これを攻撃兵器として首狩りに使っていくと、すぐにサイバーがパワーキャラであるということが実感できるはずだ。と・に・か・く、威力が高い。パンチ連打からの1セット→ハイパートルネード（攻撃ボタン連打中にレバー下→上）がまともに入れば、そこいらのザコはおろか、ちょっぴりかたい奴だって瞬時に粉砕、可だ。

しかーし、ブルーノはパワーキャラ。パワーキャラといえば、痛い攻撃の前後には絶対に、隙があるものなのだ。これは世の習い、ブルーノだってしたがってる。


ワオッ！ゼニーたっぷり。やっぱブルーノは下上ね。

ハイパートルネードで飛翔したあとは、下におちてくるまでがたんなる隙、完全なる隙、いわば攻撃してくれもっと殴ってくれ状態（こんなことは言ってない）なのだ。調子にのって敵がたっぷりいるところでやっちゃったりすると、これを出すたびにぼかっ、出してぼかっという目に遭う。

きみよ、きみがもし、賢いブルーノであるならば、わたしは願う。「じつは結構いけてるダッシュスピード」と「根元で当てれば銀貨1枚」なレバー入れ攻撃（レバー前と同時にアタック）で、修羅の群を分断、一方から確実に仕留めていくことを。

ほかの技はあ？

溜め撃ちは、なかなか使える。3面クリア後くらいで買える「ビィーーム！」も、はっきり言って強い。どんどん使ってよし。が、溜めうちばかりだとブルーノ、びんぼーになっちゃう。ダウンロードのパワーUPはボス戦で効果絶大！同時プレイんときにGO！

PROFILE

全身に武器を装備したサイボーグで、超一流の賞金稼ぎ。陽気で女好きで、激しやすい性格。正義感とかには無縁だが、賞金稼ぎとして依頼された仕事をやり遂げることに誇りを感じている。根っからのプレイボーイだが、実力はチーム№1。





変幻自在の肉体を持つ賞金稼ぎ、キャプテンシルバーは、その設定通り数々のアクションにおいてその肉体の変化を見せてくれる。

また、チームのリーダーと呼ばれるだけあって、その戦闘スタイルは非常に洗練されていると言えよう。

2セット安定

やってもらえばすぐにわかると思うが、シルバーのA連打による1セット（4段）攻撃の4段目は、レバーが前に入っているかいないかで出る技が違うのだ。

レバーが前に入っていないときは全身から氷を出し、前に入っているときは背に羽が生えて少し上昇しつつ前方へ跳ぶ。

このレバー前入れの1セットを行った場合、相手は横にのけぞるがダウンはしない。つまり、ダウンしない相手に再び1セット攻撃を狙えるのだ。たいてい2セット目で画面外に消えてしまうので、2セット目は4段目キャンセルブーストアタック（↓↘→）かスラッシュストリーム（対空攻撃）をおみまいしよう。これでかなりの戦力アップになるはず。


1セットの最後をレバー前入れで出していこう。

また、バトルサーキットの世界では、ダウン直後まで追い打ちをかけることが可能だ。ブーストタックルやレバー前入れA攻撃、ダッシュ攻撃等を入れていくといい。

戦闘回路に嵐を呼べ

100Gで売っているスラッシュストリームは、対空攻撃を強化するもので、ボタンを連打すると最高4回攻撃をする。この4回目の攻撃は下降中に出てそのまま着地まで攻撃判定を持っているので、対空攻撃の弱点である落下中の無防備状態、というのを完全になくしてくれるのだ。

しかもほとんど4回ヒットし、そのダメージは1セット攻撃の1・5倍、跳び蹴りの4倍の威力がある。つまり強い。もちろんこの後追い打ちでブーストタックルを入れられるので、全キャラ中1、2を争う攻撃力を持っていると言える。

基本の1セット×2からスラッシュストリーム→ブーストタックルとつながればどんな相手も瞬殺できるだろう。

遠くても安心

全部が全部A連打から入るわけにはいかない。敵も死にものぐるいで抵抗してくるし、なかなか近づいてきてくれないこともあるからだ。そういうときにおすすめなのがダッシュ攻撃である。シルバーのそれはキャンセルが可能なので、ダッシュ攻撃→ブーストタックル→スラッシュストリームという連続技を入れていこう。


なんとダッシュ攻撃からの攻めも強いシルバー!!

PROFILE

超軟体体質で変形自在の肉体を持つ賞金稼ぎで、チームのリーダー的存在。冷静沈着で、常にクールな態度で仕事に臨む。そのゴムのような肉体を生かしたトリッキーな攻撃を得意とするが、気を抜くと体が軟体化して収拾がつかなくなる。





楽勝ね♡

イエロービースト

TYPE:SPEEDY

担当：伊勢猫

スピードと手数で勝負!

イエロービーストはほかのメンバーに比べて移動スピードなどが最も速い、スピード重視のキャラ。しかし、こういったキャラのお約束である「速くて攻撃が弱い」といった点ではビーストも例外ではなく、攻撃力といった面では全キャラ中で最も低く設定されてしまっている…。

さて、そんなビーストだが別に強力な攻撃がないわけではなく、全キャラ標準装備のタメ撃ちについてはかなり強力な部類に入る。しかも、ビーストの場合は相棒のリス(?)「フィン」が代理で相手を貫通してくれる特殊なタイプで、タメ撃ちが完成してしまえばフィンをその場に残したまま、ビーストは動くことができるので非常に使い勝手もいい。



攻撃ボタンを押しっぱなしでフィンをセットしたら横軸をずらして待ち…、



近づいてきたらタメを解放！発射方向はレバーの左右で選択可能だぞ！

これ以外で強力な攻撃としてはボタン連打で出すことができる連続攻撃中にレバーを上方向に入れておけば対空攻撃、下方向にレバーを入れておけばつかみ投げへと連続攻撃の3発目を自動でキャンセルして出すことが可能。しかも、単発の対空攻撃と基本的に同じ扱いとなっているので、SHOPで200Gで売っているエリアルダンスを買っておけば周囲の敵も巻き込めてさらに強力な攻撃へと早変わりしてくれる。



連続攻撃から自動で対空攻撃や投げ技につながる。超重要！

SHOPついでに前半で購入可能なアップグレードソフトの残り2つについて、それぞれを説明するとウィップラッシュはレバー入れ攻撃の強化版で敵を画面端でハメながら大量にコインを出すことができる金稼ぎ技。トライアングルショットに関しては攻撃力は高いもののヒットさせにくかったり、通常のダッシュジャンプ攻撃ができなくなってしまうので基本的には無理をして買う必要はない。



ムチはうまく使えばかなりのコインを錬金することができる。

PROFILE

猫型戦闘回路を搭載したS級賞金稼ぎで、猫のようなしなやかなボディを持つ美女。モデルを兼業し、敏捷で柔軟なボディを武器に、パートナーのキツネリスのフィンとともに戦う。勝ち気で情熱的な性格で、思ったことをそのまま口にしてしまう。





女キャラ&ダチョウ

ピンクオーストリッチ

TYPE:SKY FIGHTER

担当：MVP

ピンクオーストリッチ（以下ピンキー）は他のキャラと違った行動がある。それは浮遊だ。

飛べ!!ピンキー

さて、まずは浮遊のコマンドを覚えよう。まずBでジャンプする。そしてレバーを上に入れてもう一度Bを押す。これでピンキーは空中で浮遊しているはず。

浮遊状態は一定時間で切れてしまうが、この間はレバー上下左右で移動可能だし、Aボタンで斜めに落下しつつ踏みつけにいく。踏みつけは10回攻撃となっていて、コインがザクザク出るぞ。

いざとなったら逃げることもできる浮遊は絶対に覚えよう。

もう一つ跳べ

ピンキーには浮遊の他に2段ジャンプもある。画面端から端までひとっ跳びだ。この間の攻撃はAで羽を飛ばすものとなっているが、あまり強くないので2段ジャンプは逃げるときに使うといいだろう。



(コマンドB+⇧)浮遊で安全を確保しつつ…、



(コマンド浮遊中にA) 踏みにいこう。

対空を強化せよ

ピンキーの対空攻撃は、最初は3段技だがあまりにもゆったりとしすぎていて非常に使いづらい。そこで、ショップではまず対空攻撃強化のソニックスピンを買おう。

ソニックスピンを使うと今までの対空攻撃とは比べものにならないくらい強くなる。

回転しつつ横に移動しながら上昇していくこの技はダメージが高く、着地後もう一度ソニックスピンを素早く出すことで、ダウンした相手に追い打ちをかけられるのだ。

1セット攻撃の4発目をキャンセルしてソニックスピンを出していくようにしよう。



ソニックスピンは超使えるぞ。

メガクラッシュで無敵

ピンキーのメガクラッシュは出した後に移動が可能。しかもメガクラッシュは、出せば必ずその後無敵時間が一定時間続くのだ。

そこで、敵に当てないようにメガクラッシュを使い、うまく移動していく。そしてメガクラッシュが終わったら無敵時間中に相手に近づいて攻撃することができるのだ。

特にボス戦でこれをうまく使えばグッと楽になるだろう。

PROFILE

ピンクのダチョウと9歳の女の子のコンビの賞金稼ぎ。身軽さを生かした空中戦が得意。

ピンキー：世界で唯一空を飛べるダチョウ。

鳥のくせに貴金属が大好きで、金目当てに賞金稼ぎをしている。

ポーラ：わがままでおしゃべりで生意気な女の子。

チームで唯一の生身の人間でもある。ゲーム感覚で、賞金稼ぎの仕事をやっている。



どれか迷ったら読んでみて

初めてのアップグレード

いろいろあるアップグレードソフト。安くて使えるソフトをここにピックアップしてみた。

担当：MVP

いろいろとあるアップグレードソフトだが、最初のほうでなけなしの金で買うときに、なるべくお得な買い物をしてもらいたい、と思ってこのコーナーは誕生した。ではとくとご覧あれ。

CAPTAIN SILVER

キャプテンシルバーのおすすめはなんといってもスラッシュストリーム。

100Gにしてこの攻撃力が君の手に入り、しかも攻撃の隙はほぼ0。あるとなしではその戦闘能力に差が出るぞ。



やはりスラッシュストリームに尽きる。

CYBER BLUE

サイバーブルーはなんと50Gで対空攻撃をパワーアップできるハイパートルネードがおすすめだ。

ヒットさせればコインが山のように降ってくるし、ダメージも申し分ない。ただし着地の隙には注意が必要だ。



ブルーも対空攻撃を強化するのが先決であろう。

YELLOW BEAST

安定にいくならエリアルダンスだが、これは200Gと少々値が張る。

そこでおすすめなのが50Gのウィップラッシュ。ダメージが少ないが、コインをたくさん出せるので、これで金を稼いで高いものを買うのだ。



ウィップラッシュでお金を稼ごう。

PINK OSTRICH

ピンクオーストリッチは対空攻撃が非常に弱いので、まず最初はソニックスピンがおすすめ。

100Gと安くてダメージが比較にならないほどアップするぞ。これさえ手に入れればあとはどうでもいい？



ソニックスピンで戦闘能力が格段にパワーアップ。

ALIEN GREEN

エイリアングリーンはダウンロードのVITALITY UPが非常に心強いので、無理をしてでも最初に購入したいのが300Gのヒーリングプラスだ。一応、グリーンサイクロンを最初に買ってもいいかもしれない。君次第だ。



我慢してヒーリングプラスを最初に手に入れたい。



ちぎっては投げ、小銭稼ぎでおま

エイリアングリーン

TYPE:POWERFUL

担当：C・LAN

通常投げで叩きつけ…

エイリアングリーンは、大別するとハガーやフーバーのような、動きが重くてパワーが高いという、いわゆる投げキャラの範疇に入る。ゆえに移動は遅く、ジャンプは低い。基本技のワンセットも遅いので敵を一方に集めて殴らないと危ない。その分投げ技は強力で、当然の宿命といおうか、投げ技をメインに闘っていくことになる。

アップグレードソフト（買い物で手に入れる技）を除けば、投げ技は2つ。

一つが敵をつかんだ後にジャンプしてから出すジャンプ投げ。そしてもう一つがレバー＋Aボタンのノーマル投げで、敵を左右に叩きつける。このときレバーを左右にガチャガチャやれば速くなって叩きつけの回数も増える。

主に狙っていくのは後者の通常投げがいい。小銭が出るし、敵を巻き込めるので（巻き込み時にも小銭が出る）安全である。一方のジャンプ投げは、着地後すぐに判定がついてしまうので非常に危険。敵の密集した場所に着地してしまうとダメージを受けてしまう可能性が高い。

もちろん通常投げにも弱点はある。手元が死角になっているので、叩きつけ中にザコに殴られてしまうことがままある。敵をつかんだら状況をよく見て、ザコを巻き込めるように少し移動してから叩きつけ始めるようにしよう。



つかんだらレバガチャ。敵を巻き込むようにね。

また、レバー前＋Aボタンで触手を伸ばして相手をつかむことができるが、これは空振りすると大きなスキを作ってしまうので、動き回るザコに狙うのは危険。逆に暴発しないように注意して、画面外のザコなどに、計画性を持って使うこと。

アップグレードはゲ○重視

アップグレードソフトの中で、最も使えるのが500コインで買えるハニービーアタック。二段階目のため技で、ためグラフィックが赤く光ってから離すと発動。茶色い泥のような液体を吐き（名前から察するに蜂蜜らしい）、敵に当たると蜂が飛んできてボコボコにするというものだ。

値段が高いので買えるのは中盤以降だが、後半のボス戦で重宝するので、他の武器を我慢してでも手に入れておきたいところだ。



大量の蜂が群がって大ダメージ。この後つかむなり殴るなりお好きなように。



ためてためてゲボッと吐く!!

PROFILE

ハナが口、根が脚、ツタが腕という植物の形をした謎の生命体。一説によると地球外生命体らしい。賞金稼ぎをする目的も不明。脳天気な性格で、翻訳機を通して会話するため、言語は不明瞭。動きは鈍いが、超自然的パワーを使った豪快な攻撃が得意。



第14回 ゲーメスト杯争奪

3月30日(日)開催

全日本ストリートファイターEX チャンピオンシップ

リポーター：アディオスToshi

プロローグ

新シーズン幕開け直前の、3月30日。穏やかな陽気に誘われ、たわけではないが、新宿西口の地下道を延々歩き、そこを出てから少し前進。右に曲がり、目指す三省堂新宿ビルを見つけると、入り口に人が集まり列をなしている。

全日本ストリートファイターEXチャンピオンシップのギャラリー&出場者たちだ…。

入場直後の闘い

今大会は12時開場。と同時に試合開始までの、恒例のフリープレイも開始。

このとき、ざっと見た限りではアレンの使用率が高かったように思えたが、トーナメントでは、早く消えたのか、ほとんど見ることができなかった。

他に、春麗、カイリの使用率（フリープレイ時）も低かったように記憶している。

人集まりが凄く、筐体につけなかった人はモニターで、全体のレベルを測るべく観戦。各々、自分なりのアップを行い、第1回戦の開始を待った。



ただいま試合前、フリープレイ中。そしてEXビデオもあり。



司会の3人。結構、楽しそうですなぁ〜。

波乱の大予選

今回の予選の進行方法は、A〜Hの8つのブロックに分け、1ブロックすべてのトーナメントを消化し、ブロック代表者を決定。それから次のブロックに移るといった具合で、後方のブロックの選手は、若い番号でも1回戦までにかなりの時間があった。

もちろん、試合内容は巨大モニターに映し出され、ライターの借金と石井ぜんじが、司会の猿渡と八木田真紀に挟まれ解説。とりあえず、ブロック決勝の模様だけお伝えしよう。

Aブロック

豪鬼 — ほくと（2−1）

3セット目までもつれ込んだが、内容としては豪鬼のワンサイドゲームといった感じ。

いわゆる豪鬼の王道を見せつけての勝利だったわけだが、まだ最初のブロック決勝だったので、会場も「フ〜ン、やっぱ豪鬼強いよね」という雰囲気だった。しかし…。

Bブロック

豪鬼 — ほくと（2−1）

もちろんまったく同じということはないが、Aブロックのゲームを見ているようで、特徴的な部分は見つからなかった。

Cブロック

ジャック — ほくと（2−0）

この試合の見どころは何と言ってもジャックの即死コンボ。大スクリーンで完璧なのを見せてくれたぞ。

ホームラン後の追い打ち技は、ジャンプ大P→しゃがみ大P。これをキャンセルして、またホームランヒーローにつないでたわけだが、1回目その追い打ちを入れた後、しゃがみ中P（スカリ）→しゃがみ大Pをキャンセルしてたのが渋い。

理由は本人のみぞ知るところだが、おそらく打ち上げたキャラが背後に行ってしまうので、移動していてはコマンドが入れにくくなる。それを嫌い、中Pで強制的に振り向かせたのでは…。

Dブロック

ほくと — ガイル（2−0）

予想通り、双方守りが堅く、対空兵器の使い方が上手。

ほくと側は振を多用し、その読み勝った結果、連続技をキッチリ決め勝利をゲット。

Eブロック

ジャック — ジャック

同キャラなので、どっちのジャックが勝ったかは後述。

勝ったほうのジャックが、かなり長い間ターンパンチを溜めていたのが印象的。どこで解放するのかワクワクしていたが、ガードブレイクを使ったので見られずじまい。結果的には、その後の連続技で勝った（ストレート）。


ストEX産みの親、西谷さんの挨拶。心して聞け。

Fブロック

ジャック — ほくと（2−0）

ほくと側はジャックのストレートとジャンプ攻撃に、護流攻を多めに入力していたが、うまくすかされ、投げられたり転ばされたり…。内容は地味だが、"読み合い"が強く感じられるゲームだった。

Gブロック

ケン — ほくと（1−2）

ブロック決勝まで上がってきた唯一のケン。こういってはなんだが、ほくとは多いので期待していたが…。

最終的にケン側の有効打のヒット数が少なく、うまくすかしつつも確実に連続技を決めたほくとに軍配が上がった。

Hブロック

ダーク — ほくと（2−0）

ダークの一見手数は多かったが、堅い守りをほくとは破れず。

ここまでのブロック代表キャラから考えれば、ダークの勝率は低いように思われたが、あの安定度、さすがはストⅡX大会優勝者だ。

というわけで、予選は終了。休憩時間に突入し、決勝トーナメント前にはコスプレ大会が開催。ストⅡのキャラも多く交えつつ、なかなかの盛り上がりを見せていたぞ。


ダークはメーカー賞、スカロは借金賞、リュウは八木田賞だ。

大会出場選手データ

使用人数	
豪鬼	29人
ほくと	27人
リュウ ケン アレン	24人
スカロ ガイル ザンギ ジャック	23人
春麗	20人
ダーク	19人
ブレア	16人
カイリ	13人
ダラン	10人
プルム	5人

男女比

男性：238人
女性：18人

年齢別

最年長：33歳
最年少：8歳
最多：19歳

出身地

最多：東京都
次点：埼玉県
最遠：北海道
沖縄

2on2が熱い!

決勝トーナメント、ベスト4が決定するまで同じく、2セット先取制1本勝負、そして準決勝からは、2on2。ここまで使ってきたメインキャラ＋予め登録されていたサブキャラを使っての勝ち抜き戦だ。

では、優勝者が決定するまでの、長いようで短い道のり、"熱い"と思われたゲームを抜粋して、お伝えしよう。

準々決勝

ジャック(有賀研二・C)
VS
ほくと(川上顕志郎・D)

ブロック決勝には多く顔を見せていたほくとの、数少ない生き残り。

お互い、無敵必殺技がないというウィークポイントを持つキャラ同士のため、コンボの強力さでジャック有利と思われたが…。

確かに、そのような展開にはなったが、ジャック側が痛恨の連続技ミス。ブロック決勝で完璧なのを見せてくれていただけに、非常に残念。

結局、隙を見て出したほくとのガードブレイクが入り、そのまま連続技を決め、2－1で勝利。



ベスト8揃い踏み。え、1人足りない?


涼しい顔してプレイする。今大会の優勝者(1P)。

ほくと(古川北斗・G)
VS
D・ダーク(加藤義文・H)

ほくと優勢のまま、試合は進行。ダーク側のリバーサル技をうまくかわし、連続技を入れていたが、3セット目後半、多少体力がリードしつつダウン。

すかさずダークはボム置き、これに賭けるしかないのでガードブレイクを素直に重ねてきた。

端から見てる分には、当然そのボムはくらうだろうと思っていたがガードし、ガードブレイクを決められてしまい負けた。高レベルの闘いだから、きっと裏を読んでいたのだろう。2－1でダークが準決勝に…。

準決勝

Ⓜジャック/Ⓢプルム(古沢健人・E)
VS
Ⓜダーク/Ⓢブレア(加藤義文・H)

今大会、最も使用率の低いプルムをサブキャラに、1回目は、これも使用率の低いブレアと対決。さすがに、ここまでくるプレイヤーだけあって、弱いとされているプルムでフルセットまで持ち込んでいたが敗退。次の、本命ジャックで勝負をかける。

加藤君はそのままブレアで、この勝負に関しては、ジャックの勝利は間違いないと思われた。

しかし結果は、2－1でブレア。ポイントとなったのはスライディングアローで、普段の立ち回りで的確に出すことはもちろん、イコールそれがホームランの弱点(低い技に当たらない)を突くことになり、決勝戦へ駒を進めた。


準決勝。1Pの古沢君は、サブプルムを出してきた。

決勝戦

Ⓜ豪鬼/Ⓢケン(須藤一成・A)
VS
Ⓜダーク/Ⓢブレア(加藤義文・H)

最初はサブキャラ同士。どちらも先鋒のそれらだけで、準決勝を勝ち抜いてきただけに、勝敗は予想しづらかった。

須藤くんのケンは、さすがに連続技や対空兵器のミスが少なく、優勢にゲームを展開。


右が優勝者の須藤君だ。左が2位の加藤君。

しかし、それだけでは勝てないと踏んだか、前方転身を昇龍裂破ヒット後の起き上がりに使ったりと、トリッキーな動きで翻弄。2－1でブレアを下した。

次に加藤君はダーク。これは危なげなく2－0で勝利。そして勝負は、豪鬼VSダークの本命対決へ…。

豪鬼は、その機動力で自分のペースでゲームを進めることが容易だが、ダークはそれの対処に終始。斬空を撃つところを落とそうと、多少のダメージが伴うのを覚悟で、KILLブレード、トランプを駆使。

効果はあったが、豪鬼のゲージが2つある大事な局面でダウン。遠間から灼熱波動拳を重ねられ、そして滅殺豪波動拳へ…。

これをガードしてしまったら終わりとばかりに、ワザとくらい、再び重ねられた豪波動もくらった。確かに死ぬよりはいいが、体力はほとんど残っていない。何とかそれで、と思ったが及ばず、豪鬼の勝利(2－1)。栄冠は須藤君の頭上に輝いた。

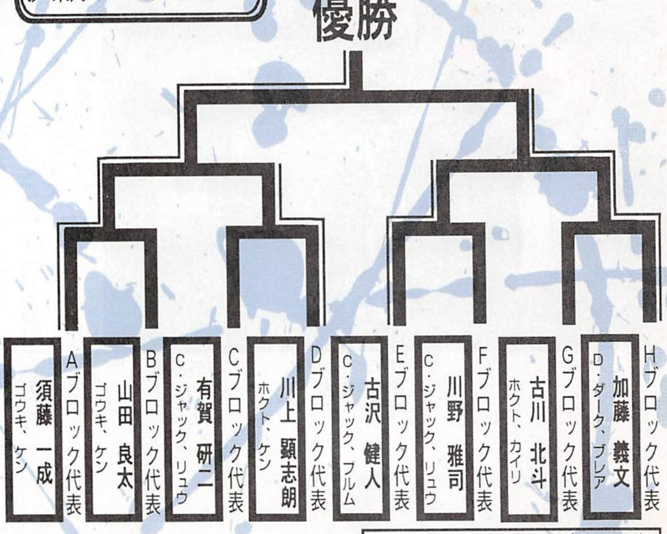

皆で記念撮影。女性で健闘された方(左)にも賞が…。

3位決定戦はDブロックの川上君(ほくと)VSEブロックの古沢君(ジャック)で行われ、2－1で古沢君。ストレートをガードさせた後の、ガードブレイクがよく効いていたようだ。

大会終了後は、これも恒例の新作発表。カプコンの尾島さん、アリカの三原さんの解説により、ストEXプラス、バトルサーキット、ヴァンパイアセイヴァー、マイスタンプ、マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイターの順で紹介。その後、フリープレイ台も設置され、凄い人気を集めていたぞ。


すべて終わったら、最新作のフリープレイ。これが目的の人も…。

決勝トーナメント

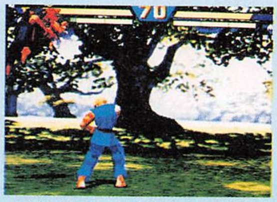


※上がメインキャラ、下がサブキャラです。

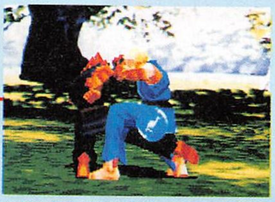
大会トレンド戦法

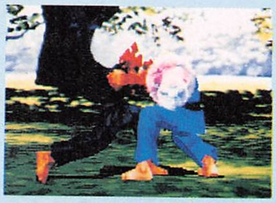
ここからは大会での使用率が高く、かつ上位をほぼ独占していた3キャラをピックアップして、主流となっていた戦法、テクニックを紹介していこう。

ある程度の腕を持った人なら常識化していることとは思うが、プラスからでも始めようとする人には、変更点はあるがかなり参考になるはずだ。

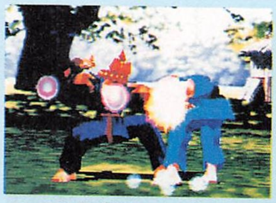

まず、斬空を１発撃っておいて…、


空刃脚で追い駆ける…。


足払い系の技を入れ、これをキャンセル…。


豪波動。ゲージが溜まっていたら、ここから…、


スーパーキャンセル滅殺波動をガードさせる。


そしてGBが確定。後は右の連続技を入れるだけ。

豪鬼

豪鬼の最大の魅力は、斬空波動拳をガードさせることさえできれば、自分のペースでゲームを運べること。

斬空→空刃脚→中足払い→豪波動を繰り返し、ゲージが2個以上溜まったら、スーパーキャンセルして滅殺豪波動→ガードブレイク…。

このときのガードブレイクは、滅殺をこの間合いでガードした時点で確定。一種のハメ技とも言える。

状況もこれに限定されているわけではなく、うまくタイミングさえ合えば、灼熱波動を起き上がりに重ねてからなど、意外に幅は広い。

ガードブレイクが決まった後の連続技は、ジャンプ攻撃→しゃがみ中パンチ→中足払い→旋風脚（大）→滅殺。GBは、重ね方が完璧なら、リバーサルの無敵技でも脱出できない。滅殺をくらうしかないのだ。


ジャンプ攻撃→大旋風脚を出し切り…、


着地と同時に滅殺。難しくなく、かつ威力十分。

ほくと

個人的に使用していないからかもしれないが、大会に出場していたほくとに対して、あまり特徴的な部分というのは感じなかった。

つまり可もなく不可もなくといった感じだが、そういった印象を受けつつも多くのほくとが勝ち上がってきたのだから、そのキャラ性能の高さがうかがい知れる。それでも、


大足払いの多用度高し。この後の攻防も熱い。

大足払いの多用度の高さは、大会仕様といったところか。他キャラと違って前進するため、跳び込みに合わせてもすかすことができるのが大きい。

また、気錬射を単発で使用することが少なく、ほとんど連続技専用と化しているプレイヤーも多くいた。

さらに、ほくとに限ったことではないが、対空兵器でジャンプを落とすという光景もあまり見なかったことから、多彩な技を持つほくとでさえも連続技を最重視していたことがわかる。


肘激崩キャンセルは、常識化しているが…、


ここでしか気錬射が見られなかったような…。


やはり対空兵器のリスクは高すぎるか？

C・ジャック

強力な連続技がウリのジャックだが、いざ防御となるとやはりゲージ不要の無敵技がないのが大きく、非常にもろい。よって、豪鬼のように攻め込み能力が非常に高いキャラを相手にしたとき、ほとんど何もできずに敗れたジャックが多かった。

連続技の内容は、ゲージが2つ以上あると、ホームランで打ち上げてジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ。これをキャンセルしてまたホームランにつなぐというのが、今大会では主流。入らないキャラもいるが、しゃがみ大パンチがキャンセルされれば必ずホームランにつながる（Dアッパーはタイミングが微妙）のが、実戦的な部分だろう。

もちろん、ゲージが一つしかなく溜まらないようであれば、しゃがみ大パンチ→Dアッパーの追い打ちが大安定。それだけでも、十分な威力がある。


ホームラン後、もう１個のゲージを使うなら、J大P…。


しゃがみ大Pで浮かし直して、ホームランを先行入力。


キャンセルさえできれば、必ずつながるのが心強い。


ゲージがなければ、追い打ちはしゃがみ大P→アッパー。

あなたの人生変わるわよん♥

担当:ティガっ子コドモ(マルチタイプ)

キャラクターグッズ無法地帯

どもっ！今回からプライズ商品や、ゲーム関連グッズを紹介していくといった趣旨の新コーナー「キャラクターグッズ無法地帯」を始めさせていただくことになりました。一応、不定期連載らしいけど、ネタが続く限り続けていきますので、みなさんこれからよろしくね。

鉄拳3のニーナってアムラー？ ナムコ「プライズ」

鉄拳3かわいいキーホルダー(仮称)





毎回こだわりの職人芸を見せつけてくれるナムコキーホルダーシリーズに、早くも鉄拳3が仲間入り。ほかにも鉄拳3モノのラインナップ予定として、Tシャツや、今はやりのアクションフィギュア（スターウォーズとかのあれね）サイズのフィギュアなどが出るらしいので、今から楽しみだね。

マジカルドロップ3ぬいぐるみ



フールのはなたれっぷりがなかなかイイ味だしているぬいぐるみだ。みんなゲームに忠実に再現されたカワイさで、超ラブですぅ〜って感じ。

ラストブロンクス／東京番外地ぬいぐるみ



プライズの王道、ぬいぐるみでラストブロンクスがお目見え。ぬいぐるみになってもジョーのおでこはとっても広いぞ（笑）。

僕、エヴァもナデシコも見たことないんだ…時代遅れかなあ？ セガ「プライズ」

新世紀エヴァンゲリオンコレクション 綾波レイスペシャル



今、世間で人気№1の女キャラ「綾波レイ」のフィギュアだ。以前新宿のゲーセンで、綾波レイのぬいぐるみを我こそがゲットしようと、殺気立ったお兄さんたちが、UFOプッシャーをぐるっと取り囲んでいる光景を目撃したが、またあの修羅場が全国各地で繰り広げられるんだろうなあ…。

機動戦艦ナデシコポスター





















「機動戦艦ナデシコ」。主人公以外の主要キャラはほとんど女性という、なんというか…イイ感じのアニメがポスター化だ。なんとこの華やかなポスターの中には、原作の麻宮騎亜先生の描き下ろしモノも入っているのだ！勝手を言わせてもらえば、猫ルリルリのポスター化熱烈希望です。

もうセーラームーンものは出ないんだよね…

バンプレスト「プライズ・キャラグッズ」

同級生・同級生2カラーライトフィギュア



同級生・同級生2のライトアップフィギュア登場。しかし同級生のプライズっていろんなの出てるよね。集めるのも一苦労だ。
©エルフ

ガチャ王「ファイナルファンタジーVII」



おそらく日本国民に、一番広く浸透してるRPGであろうFF VIIのプライズ。きっとこのプライズシリーズもヒットシリーズになるに違いない。
©1997 スクウェア

スーパーリアル麻雀P VIフィギュアコレクション



脱衣麻雀界でもっとも有名な「スーパーリアル麻雀シリーズ」のプライズも、ついに登場。P VIのキャラだけでなく、PVのキャラも商品化してほしいよね。
©1996 SETA CO.,LTD.

センチメンタルグラフティトレーディングカード



キャラデザの甲斐智久氏による非常に少女らしい、やわらかな線とそれぞれの個性にあった仕草の一瞬をとらえたイラストがトレーディングカードになった。四季折々の姿や普段の生活のスナップなど、もちろん女子高生である彼女たちの制服姿だってあるぞ。トレーディングで全種類を集めるもよし、「オイラは安達妙子メインじゃー」とか「いや、やっぱり保坂美由紀でしょ」といった感じで集めるもよし、君だけのコレクションを完成させよう。
1パック400円で1箱15パック入りで好評発売中。
©NECインターチャンネル／マーカス

如月さんは6月までおあずけ

コナミ「キャラクターグッズ」

未だ人気の衰えを知らない「ときめきメモリアル」キャラクターグッズシリーズに、続々と新製品が登場。今回紹介しているアイテムは全部発売日が5月30日。すべて初回生産分のみの発売らしいので、今ならまだ間に合うから、早めに予約して、よけいな精神的負担をかけないようにしよう。あっ、それから写真にはありませんが、ポスターも2種類発売されるので、そっちのほうもチェックしておいてね。

セル画「昼下がりの公園」、「森へ行こうよ」



メーカー希望小売価格（税別）¥4,000

テレカセット「昼下がりの公園」、「森へ行こうよ」



メーカー希望小売価格（非課税）¥2,400

©KONAMI



この陳列棚が勝利のカギだ！

ジグソー「昼下がりの公園」、「森へ行こうよ」



メーカー希望小売価格（税別）¥2,000

お便り待ってます！

当コーナーでは以下のような、情熱と物欲みなぎるお便りをお待ちしています。

●グッズ情報求む！

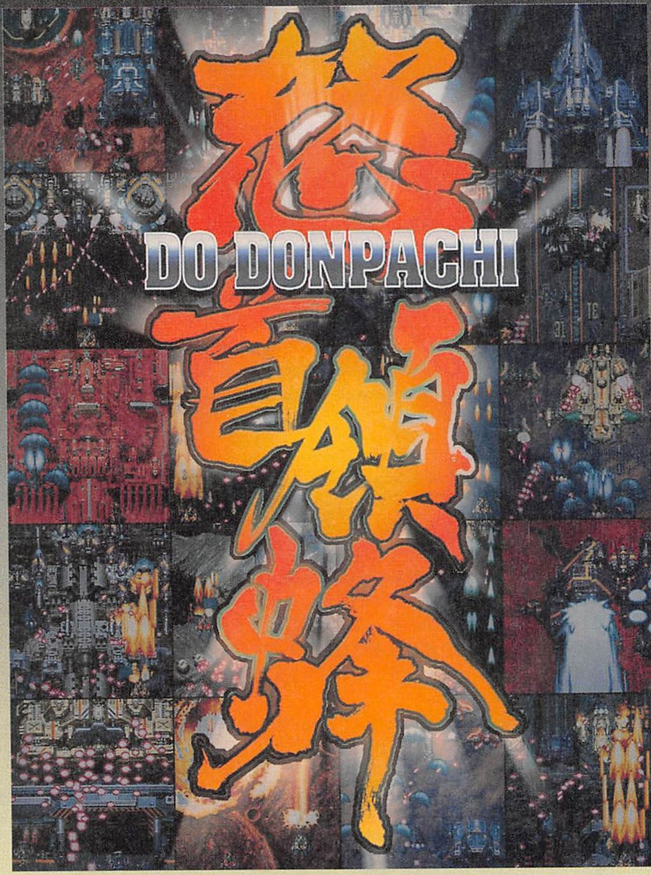
「ぼくはなにがなんでも1Pカラーの仁を使いたい拳キチ野郎なのですが、鉄拳3関連のプライズとかってないの？」といったようなゲームグッズ全般の質問ならなんでもアリ。

●作ってメーカーさん

まあ早い話、自分がもしもこんなのあったらいいなあって思う商品企画を、好き勝手にいってもらえればよし。

その他リクエスト、ご意見、ご要望なども受け付けてますんでひとつよろしく。宛先はゲーメスト編集部「キャラグッズ無法地帯」まで。

まだやり込める、まだうまくなる 継続は力なり!



いよいよ最終6面攻略に突入。そして2周目へ行くための条件も特別に公開。『怒首領蜂』はまだまだ奥が深いぞ!

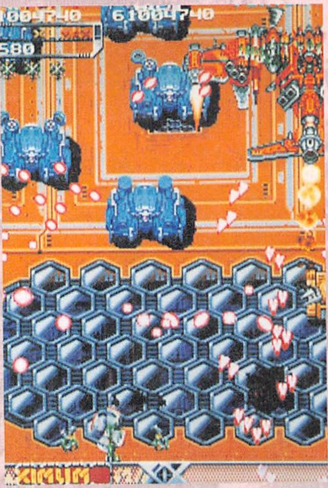
担当：KMT

6面ではこいつらに注意しよう

さて、今回はいよいよ最終面である6面を攻略するわけだが、はっきりいって難易度自体は、前回攻略した5面に比べるとやさしい。とはいえ、一般的に見れば十分難しい面なので、けっして気を抜かないようにしよう。

なお、攻略のほうに入る前に、6面に出現する敵の中でも特に危険なやつらをチェックしておいた。

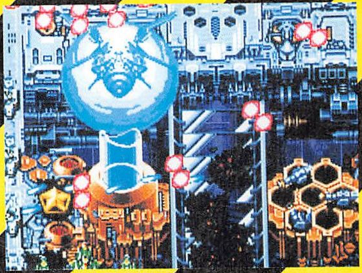
ここにあげた5種類の敵は、放っておくときつい攻撃をしてくるやつばかりなので、出現場所を覚えて速攻で倒していくようにしよう。



このような状況になったら、素直にボムを使ったほうがいい。

CAUTION STAGE6 要チェックキャラ

蜂メカジェネレーター



これ自体は攻撃してこないが、やっかいな敵「蜂メカ」を出現させる。破壊不能。

丸い中型戦車



最初は小さな赤弾を撃ってくるだけなのだが、放っておくと、加速する青い弾を連射してくる。できるだけ速攻で破壊し、青い弾を撃たせないようにしよう。

赤い大型機



放っておくと画面中に非常に遅い弾をまき散らす。この状態になるとかなり危険なので、オーラ撃ちを利用して弾を撃たれる前に破壊しよう。

紫ザコ



この面最大のガンがこいつ。破壊が遅れると、扇状の弾を調子に乗って撃ちまくるので、あっというまに追いつめられてしまう。最優先で撃ちにいこう。

蜂メカ

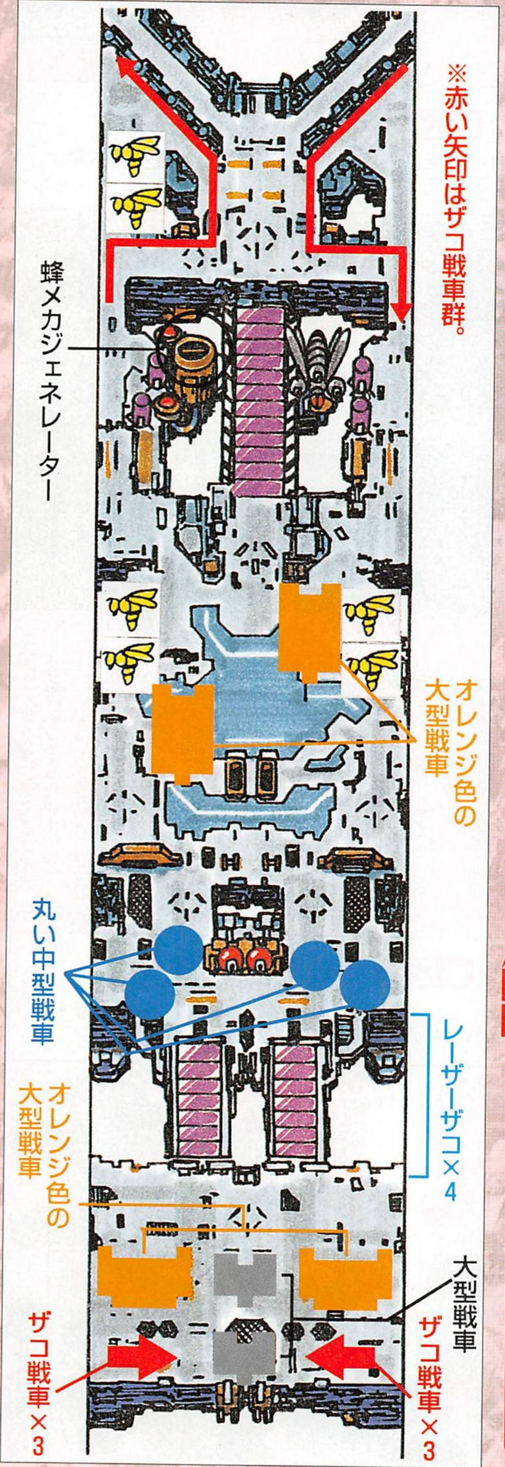


赤弾を全方向に発射する危険なやつ。耐久力はあまりないので、ジェネレーターから出てきたところを速攻で破壊してあげよう。

STAGE 6

一見苦しく見えるが、ちゃんとパターンは存在するぞ。

STAGE6 MAP①



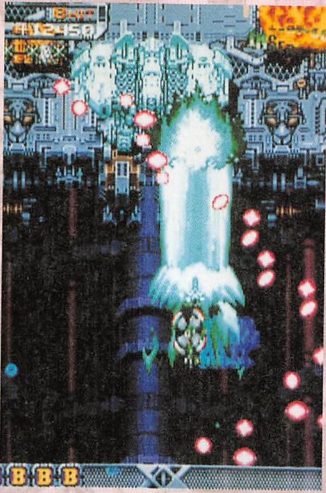
A区間

まずはスタート直後にレーザーザコが4機出現するので、左側の2機→右側の2機の順に撃つ。

続いて、そのままショット（レーザー強化ならレーザー）を撃ちながら左へ移動していき、右のザコ戦車×3→大型戦車→左のザコ戦車×3を破壊する。破壊したらすぐに右に切り返し、3台並んでいる大型の戦車を左から順に破壊しよう。戦車の弾は横移動だけでかわせるので、特に問題はない。

大型戦車ラッシュを抜けると、再びレーザーザコが4機出現するので速攻で倒す。

次に丸い中型戦車が左→右→左→右の順に出現するのだが、この戦車は放っておくと青弾を大量に連射してくるのでかなり危険。自機をタイミングよく左右に動かし速攻で倒していこう。ただし、速攻を意識しすぎて最初に撃ってくる赤弾に当たらないように注意しよう。


右から順に戦車を破壊していき、

丸い中型戦車4台を倒したあと、オレンジ色の大型戦車が画面左上に出現するので、接近してオーラ撃ちをする。ある程度撃ち込んだら戦車から離れて、レーザーを撃ち込んで破壊しよう。なお、戦車の撃ってくるミサイルは、正面からショットで撃とうとすると撃ち負けることがあるので、無理に撃たないほうがいいだろう。


この赤弾には十分に気をつけること。

このあと画面右上からもう1台同じタイプの大型戦車（ただしミサイルは撃たない）が出現するので、出現と同時にレーザーで撃ち込み速攻で破壊しよう。破壊したあとは、ちゃんと蜂を4個回収しよう。


左までいったら右に切り返して大型の戦車を破壊していく。

B区間

B区間に入った直後の画面左側にある蜂メカジェネレーターからは、全方向に弾をばらまく蜂メカが次々と出現してくる。この蜂メカは放っておくとかなりうざったいので、出現と同時に破壊できるように、ショットをジェネレーターに重ねておくといいだろう。

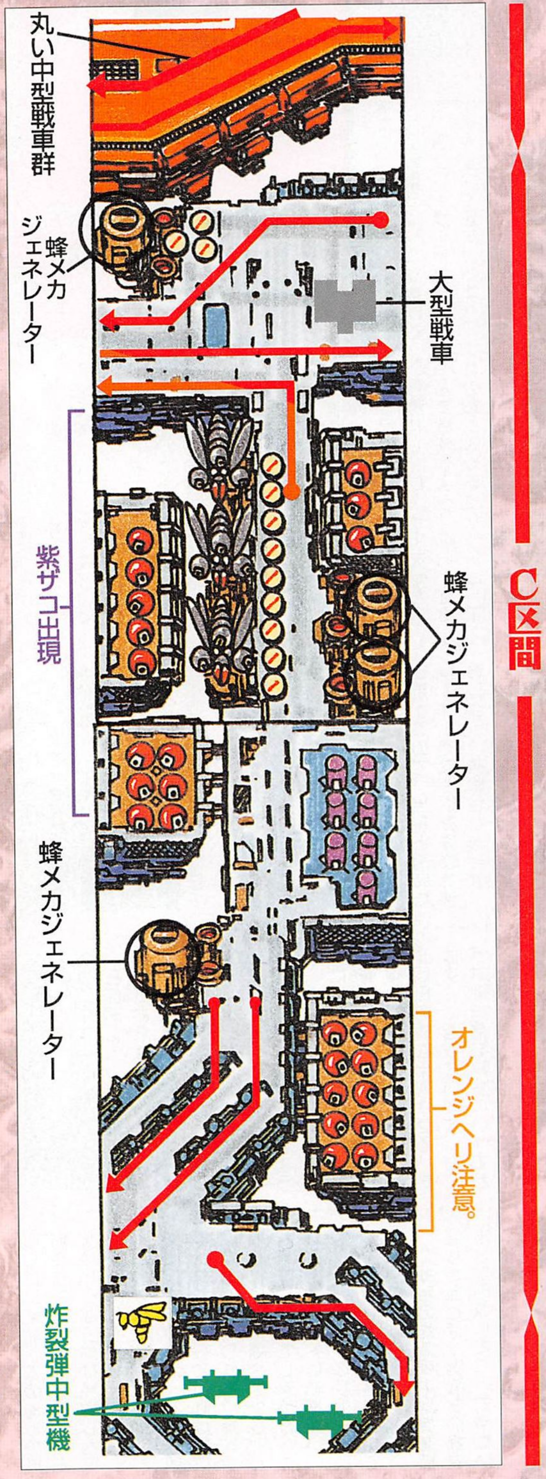
蜂メカが出現しなくなったら画面左端へ移動して、5、6個目の蜂を出現させる。蜂はすぐに回収にいかず、右にザコ戦車群を撃ちにいってから回収しよう。ただし蜂を回収しにいくと、このあとの展開が若干苦しくなるので、安全にいくなら蜂は無視したほうがいいだろう。

このあと炸裂弾中型機が2機出現するのだが、5、6個目の蜂を無視していれば特に問題なく抜けられる。蜂を回収しにいった場合は少し押され気味になってしまうが、炸裂弾のスピードは結構遅いので、炸裂弾がかなり近いところで炸裂しても、落ちついて弾を見てかわそう。

2機目の炸裂弾中型機を破壊したあとは、画面左の蜂を出して回収しよう。安全にいくなら蜂は無視しよう。


蜂メカはジェネレーターから出てくるところを狙う。

STAGE6 MAP②



C区間

ここは最初から結構きつい。画面左にはザコ戦車群、画面右には回転砲台。この他にもオレンジヘリやレーザーザコなどが出現するため、敵弾の量がハンパじゃない。

ここではまず画面左側に移動してザコ戦車群をある程度撃ち、画面右上のほうに回転砲台群が見え始めたら右に移動して、回転砲台をすべて壊すまで画面右で粘ろう。

回転砲台をすべて壊したら、左へ切り返し再びザコ戦車群を撃つ。敵の弾の量は多いが、結構スキ間はあるので落ちついて弾を見てよけよう。

なお、ここでは敵弾だけではなく、オレンジヘリの動きにも注意を払うのを忘れないようにすること。弾よけに夢中になっていると、思わぬところからオレンジヘリの突撃&弾をくらうことになる。

次に紫ザコの出現する場所なのだが、この紫ザコは速攻で倒していかないと、緑色の扇状の弾を撃ってくるためかなり追いつめられやすい。

ここでは、できるだけ左右に大きく動き、紫ザコの弾に追いつめられないようにすることが重要だ。

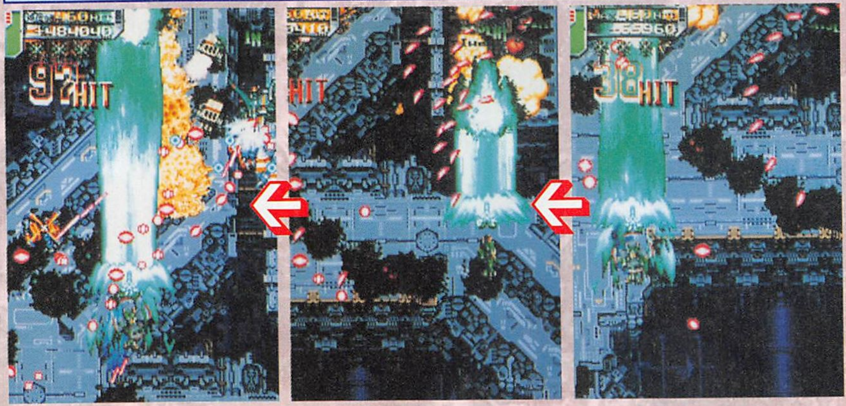
なお、画面の両端に移動したとき回転砲台や蜂メカをちゃんと破壊するようにしよう。

紫ザコ地帯を抜けると画面右上に大型戦車が1台いるので、出現と同時にレーザーを撃ち込めるようにしておこう。出現と同時に撃ち込んでおけばきつい攻撃をされる前に破壊できるはずだ。

あとは残っているザコ戦車群を処理するだけなのだが、まずは左に移動して左からくるザコ戦車を撃ち、そのあとで右に切り返してザコ戦車を撃ちにいくといいぞ。

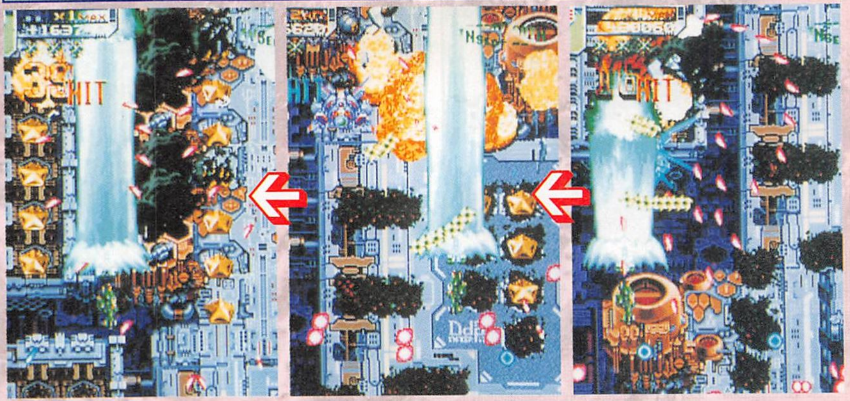
C区間

①まずは左側の戦車群を撃ち、②回転砲台群が見え始めたら右へ移動。オレンジヘリの動きに要注意。③回転砲台をすべて壊したら再び左へ移動。ここまでくれば一息つける。



C区間

①まずは左に移動して回転砲台を撃ちにいき、②紫ザコが出現したら一気に右へ移動。③あとは蜂メカや回転砲台をちゃんと破壊しつつ、紫ザコの弾をよける。



STAGE6 MAP③



D区間

まずは、自機を左端へ移動させ、ザコ戦車と蜂メカジェネレーターから出現する蜂メカを撃つ。

しばらくそのままの位置でザコ戦車を撃っていると、画面右から丸い中型戦車が出現するので、ザコ戦車の赤弾や丸い中型戦車の青弾をちょっとずつ右に移動しながらかわしていき、戦車群を撃っていこう。

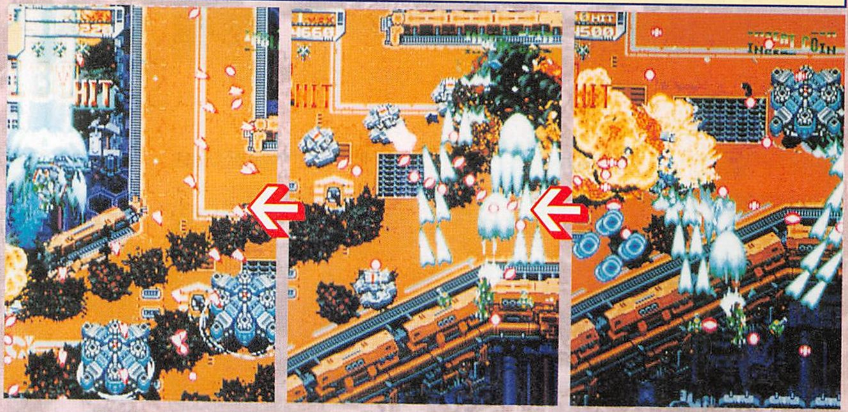
ただし、このまま画面右まで行ってしまうと、左に切り返すときかなりつらくなってしまう。そこで丸い中型戦車を5、6台破壊したら一気に右に移動し、すぐに画面左へ切り返してみよう。あまり密集していないため、敵の弾がかなり切り返しやすくなっているはずだ。

さて、切り返して画面左端に移動したら、今度はそのまま前に移動して前方の回転砲台を撃つ。そして回転砲台を3、4個破壊したら、今度は画面右側に並んでいる回転砲台を撃ちにいく。このあたりから紫ザコも絡んできて、弾よけがかなりきつくなってくるので、いつでもボンバーを使えるようにしておこう。

紫ザコが出てきてからしばらくすると、画面下からオレンジ色の中型戦車が出現するので、出現と同時に破壊していくようにしよう。もし戦車群の破壊が遅れて敵に弾を撃たれた場合は、素直にボンバーを使ったほうがいいぞ。

D区間

①丸い中型戦車を5、6台破壊したら一気に右へ移動し、②右端までいったら敵弾のスキを見て左へ切り返す。③左までいったら前に出て回転砲台を撃とう。



E区間

まず最初に蜂が4個あるので、さっさと出現させてすぐに回収しよう。

このE区間で重要なのは、最初にレーザザコを素早く処理すること。ここさえしっかりとやっておけばそんなに苦戦はしないはずだ。

レーザザコを素早く処理したら自機を左へ移動させ、画面左から出現する赤い大型機をオーラ撃ちして速攻で破壊する。

続いてすぐに右へ移動して、画面右から出てくる赤い大型機を同じようにオーラ撃ちで速攻で破壊しよう。

2機目の赤い大型機を破壊すると同時に、画面左上から青い小型戦車群が出現するので、これを撃ちにいく。

これまでのパターンをしっかりとこなしていれば、最後に出てくる大型戦車2台は余裕をもって撃ち込めるので、楽に抜けられるはずだ。

あとは、ボス前の蜂2個を忘れずに回収しておこう。



この赤い大型機は必ず速攻で倒せ。

STAGE6 BOSS

まず、ボスが攻撃してくる前に自機を画面の右端に寄せておこう。対ボス戦の基本である。ボス出現時のオーラ撃ちは無理にやる必要はないだろう。

最初にくる攻撃は、3WAYの紫弾×2だ。この攻撃は3WAYの中央の弾が自機を狙ってくるので、この中央の弾をひきつけてからちょっとだけ左に移動してかわそう。そしてかわしたあとは、3WAYの中央の弾の真横の位置をキープする。3WAYの幅が狭くなってきたら、弾の間を抜けて3WAYの外側に出よう。

弾の外側にでて3WAYもやり過ごしたら、必ず少し右に移動すること。これはできるだけ3WAYを画面の右側に撃たせるためで、これをやらないとそのうち画面左側に追いつめられてしまうぞ。ちなみにこの3WAY攻撃は5セットくる。

3WAY攻撃をよけると、今度は左右の回転砲台からの赤弾ばらまきと、ボス中央部からの青弾の複合攻撃がくる。

この攻撃はちょっとずつ横に動いていれば楽にかわせるのだが、そのうち画面端に追いつめられてしまうので、最低でも1回はどこかで切り返さなくてはいけない。この切り返しが実は結構難しく、慣れてないうちはなかなか切り返せないと思う。切り返すタイミングとしては、左右の回転砲台のどちらかが画面外に消えて、一時的に画面内の敵弾の数が減ったときがいい。このときなら比較的楽に切り返せるぞ。切り返したあとは、またちょっとずつ横に動いてかわしていけばOKだ。

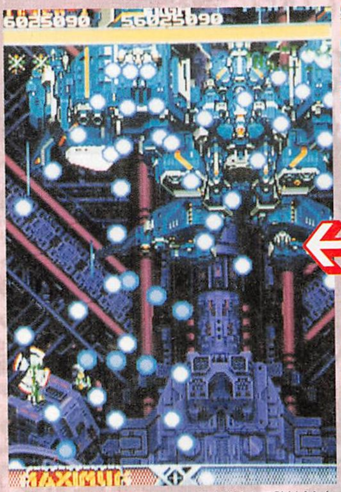
次にくる攻撃はボス中央部からの青弾ばらまきなのだが、はっきりいってこの攻撃は見た目ほど難しくない。落ちついてちゃんと弾を見ていれば楽にかわせる。下手に大きく動いたりせず、ボスの正面で小刻みに動いてかわそう。

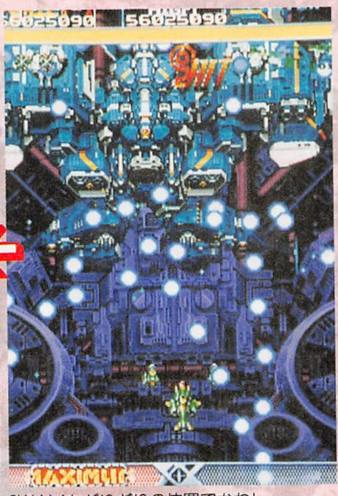
青弾ばらまき攻撃が終わると、今度は左右2カ所の砲台からピンク弾を扇状にばらまく攻撃がくる。この攻撃は正面でよけようとすると非常にきついので、画面の右側でよけるといい。できるだけ右の砲台からくる弾を先によけ、続いて左の砲台からくる弾をよけるようにする。このことを心がければ、きわどいよけを迫られることはないだろう。

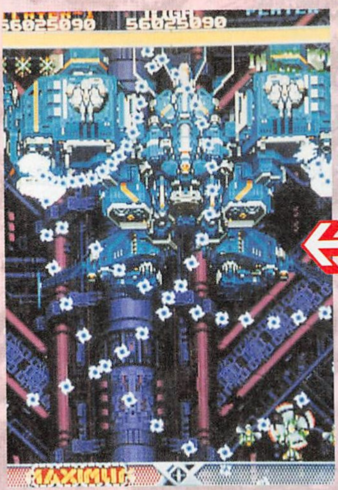
さて、これでこのボスの攻撃は1ループとなり、ボスの耐久力が3分の1以下になるまで、これらの攻撃パターンが繰り返される。

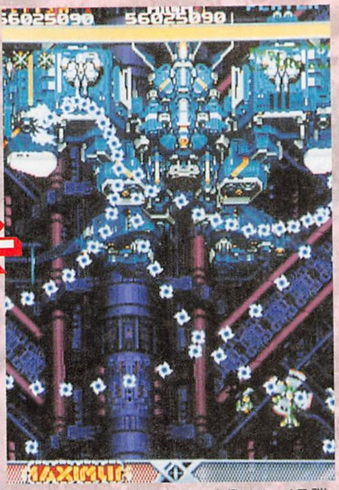
そして耐久力が3分の1以下になったときの攻撃パターンだが、まずボスの上部中央のパーツから赤い針弾を乱射。その両サイドにある砲台から自機を狙って青いレーザー弾を撃つというもの。

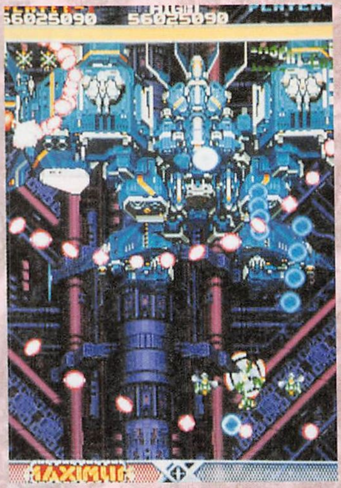
この攻撃には、これといっていいパターンがない。タイミングよく右→左→右と順に動いてかわすこともできるのだが、だんだん青いレーザー弾の発射される周期が短くなってくるので、なかなかうまくいかない。よけるときはちゃんと弾を見てかわすようにしていこう。

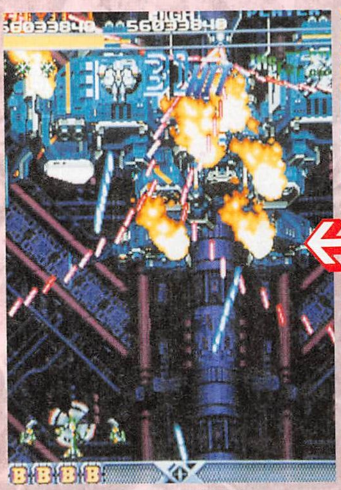

幅が狭くなってきたら、ここを抜けて3WAYの外側にでる。

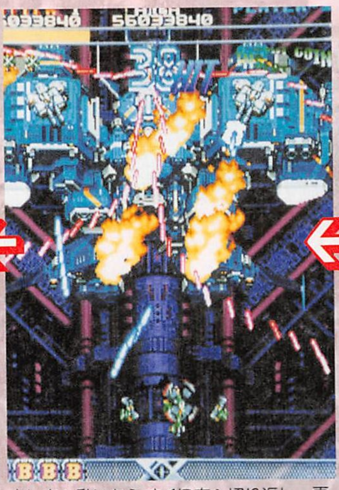

3WAYをぎりぎりの位置でかわし、

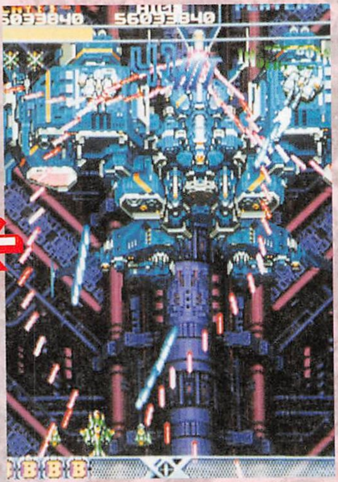

続いて左側からくる弾の間を抜ける。


まずはちょっと前に出て、右側からくる弾の間を抜け、


切り返すチャンスは見逃さないようにしよう。


今度は左へ動いて右に切り返す。


少し右へ動いたらすぐに左へ切り返し、再び赤い針弾の間に入る。


赤い針弾の間に入ったら、そこで少し粘ってから右へ。



ここからが本当の勝負だ いざ、2周目へ

2周目を出現させろ！

すでに知っている人もいると思うが、『怒首領蜂』には2周目がある。ただし、ただ1周クリアしただけでは2周目に行くことはできず、特定の条件を満たしていなければならない。

さて、その条件なのだが、下の表にまとめておいたので、すでに1周している人も、まだの人も、これからは今回紹介した条件を意識してプレイしてほしい。そして、ぜひとも自分の手で2周目をプレイしてみてくれ！

とはいうものの、2周目へいくための条件はけっして甘いものではない。そこで、少しだけ2周目へ行くためのアドバイスをしておこう。

まず条件①だが、はっきりいって、これが一番つらい。よってとりあえずこの条件は考えなくていい。

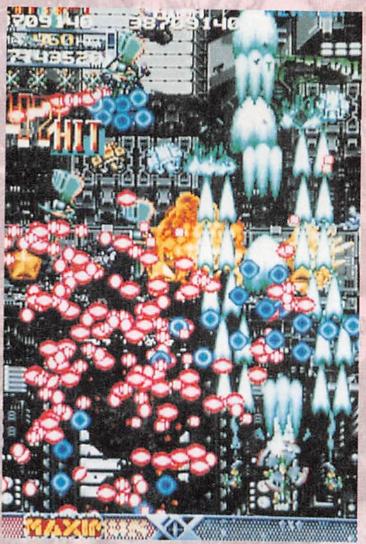
次に条件②。おそらくこれが一番狙いやすい条件だろう。ちょっと練習すれば2面で満たすこともできるし、5面や6面などでも狙うことができる。

条件③の5000万点以上というのも結構狙い目。1～4面を通してボンバーを使わず、マキシマムボーナスを稼いでいけば出しやすい。それに加えてHIT数を意識して稼いでいけばより確実だ。

最後の条件④を狙うなら、1～4面で狙うべきだろう。5、6面で蜂アイテムパーフェクトをとるのはかなりつらいからね。

そんなわけで、2周目へ行くためには、条件②と条件③を同時に狙っていくのが一番いい。

今回は簡単なアドバイスだけだったが、これからは具体的なHIT数の稼ぎかたなど、稼ぎを意識した攻略もしていくので期待していてくれ！



はっきりいって終わってます。はたして残機は、ボムは足りるのか!?

襲いかかる敵弾の嵐





2周目へ挑戦するのが本物なり

2周目への条件

1コイン1人プレイ、1周クリアした時点で、以下の条件のいずれかを満たしていれば、2周目へ行くことができる。

①死んだ回数が、2ミス以内

②最大HIT数が、
TYPE-Aなら270HIT以上
TYPE-Bなら300HIT以上
TYPE-Cなら330HIT以上

③1周クリア時点でのスコアが、5000万点以上

④蜂アイテムパーフェクトが、4回以上

※蜂アイテムパーフェクトとは、蜂アイテムを1個目から13個目まで、すべてをノーミスで取ること（最後の点数表示がキラキラする）

次号必見！シューティングゲームでは久々の…
『怒首領蜂』開発者インタビュー
を掲載。開発元のCAVEスタッフに独占インタビューを敢行！東亜プランマニアには涙ものの構成に…。乞うご期待！

惨劇の館へようこそ
THE HOUSE OF THE DEAD

©SEGA1996 TM

スコアに関する情報を大公開。高得点を目指すなら、絶対役立つハズだ。

担当：きらり☆屋

スコア値の計算

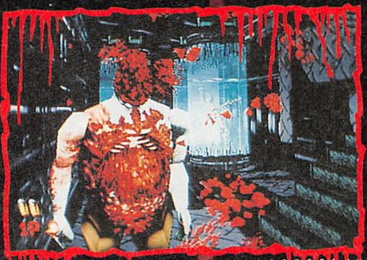
ゲームプレイ中は点数表示されないが、実は見えないところでしっかり君のスコアが計算されている。それはステージクリアごとにスコア表示があるのですでに気付いていると思う。ではこのゲームの点数の入る基準は一体何に基づいて決まっているのだろうか？プレイ中にスコアの表示が無いためにさまざまな憶測が飛び交っているのではないだろうか。

そこでまず今回は、スコアを決定するのに関係する要素を紹介しよう。項目は以下のとおりとなっている。

●研究員を救出する
●研究員が敵にやられる
●研究員を撃ってしまう
●敵を倒す
●敵の頭を撃つ
●敵の攻撃を受ける
●アイテム（メダル、黄金カエル）を取る

これらの行動や出来事それぞれにポイントを持たせて、その加算結果をスコアとして出している。

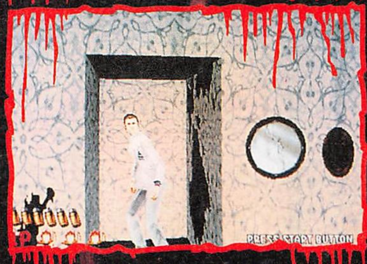
それではさらに気になるポイントを紹介しよう。



●研究員を救出した
…プラス400点
●研究員が敵にやられた
…マイナス100点
●研究員を撃ってしまう
…マイナス200点
●敵を倒す …プラス80点
●敵の頭を撃つ
…プラス120点
●敵に攻撃される
…マイナス100点
●メダルを取る
…プラス200点
●黄金カエルを取る
…プラス1000点
●ST1-BOSS
…プラス1500点
●ST2-BOSS
…プラス1500点
●ST3-BOSS
…プラス1500点
●ST4-BOSS
…プラス2500点

※ST2-BOSSとST3-BOSSは、頭を撃つとプラス120点入る

つまり敵をできるだけ倒して、くらわないで研究員を助けていくという基本的なことに加えて、頭を狙ったり置物を壊してアイテムをゲットしていくことなどによってスコアはアップしていく。中でもアイテムの黄金カエルは一匹につき1000点と高得点なので見逃せない。



前号までのあらすじ

おれはGと呼ばれている。相棒のトム・ローガンとおれは政府のある機関で特殊工作員として働いている。

そんなおれたちのもとに政府から命令が下った。

遺伝子研究所「DBRcorp」の研究員が謎の失踪を遂げた。「DBRcorp」は政府の機関として秘密裏に活動している研究所だ。よってこの事件は決して表沙汰にはできない。

事件を追ってたどり着いた場所は、もと「DBRcorp」所長だったDr.キュリアンの屋敷だ。そこでおれたちが見たものは、にわかに信じ難い地獄の光景だった。

Dr.キュリアンは自らの館でゾンビを生産していたのだ。館の前庭で行方不明だった研究員がゾンビに襲われていた。

相棒トムの婚約者ソフィもまた「DBRcorp」で働いていた。連れ去られたソフィは、おれたちの目の前で巨大な化け物の手に掛かってしまう。悲惨な運命を呪う間もなく襲いかかるゾンビの群れ。

悲しみは復讐の気持ちへと変わった。

館の中をDr.キュリアンを求めて奔走するおれたちの前に現れたのは、翼を持った中世の絵画に出てくる悪魔のような化け物だった。その身体の周辺にはおびただしいコウモリの群れを従え、そいつらが体当たりで特攻攻撃を仕掛けてくる。本体は自在に空中を飛翔して様々な角度から接近しようとする。ともすればペースを持っていかれ、翻弄されそうになるがどうにか身体に連続で撃ち込んで息の根を止めた。





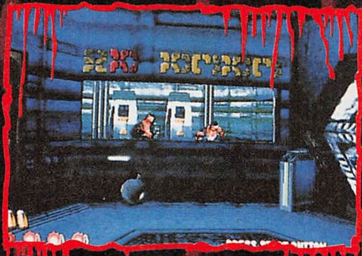


The Third Chapter
真実
Truth

A START

屋上の窓を破って、長い廊下の只中に飛び込んだ。この棟が屋敷の一番奥に建つ棟だ。Dr.キュリアンを追い詰められることを願って、銃を握る手に力がこもった。婚約者を失ったトムの心中は察するに余りある。Dr.キュリアンがどんな理由でこんなくだらない研究を思いついたか知らないが、必ずおれとトムの手でぶち壊してやる。

廊下をフラフラ進んでいたゾンビが目に入った。そいつらを片っ端から薙ぎ倒して、扉を開けて部屋に入った。



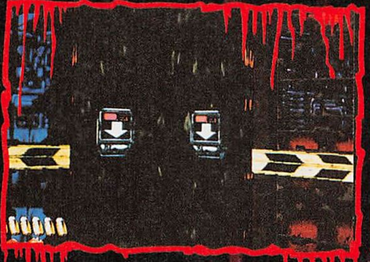
階段を駆け降りた先の小部屋は六角形で、守衛らしきゾンビが守衛室のガラス窓の向こうから攻撃しようと鉄球を振り回し始めた。それを制してこちらからガラスに撃ち込む。銃弾を浴びてぐったりするゾンビたちを尻目に右の扉へ進んだが、ロックされていて動かない。左の部屋でセキュリティーカードを手に入れロックを解除した。

次に入った場所は、部屋というより、どちらかといえば通路に見えた。壁が不規則な並びをしているのは、ここを平面図で上から見れば六角形をつなげたようなおかしな形をしているからだ。研究用の生き物を捕らえておくためだろうか、2つ牢屋があってそのうちの一つに人質となっている研究員を発見した。牢屋のロックを銃で破壊し救出する。



さらに進んでいく。研究室とも工場とも取れる不思議な部屋が続いていた。部屋を区切る扉はいつしか物々しい大型のシャッターに変わっていた。いくつかシャッターを抜けた先に上下移動のできるエレベーターが2つ並んであった。





●右のエレベーターに乗る⬇Bへ
●左のエレベーターに乗る⬇Cへ

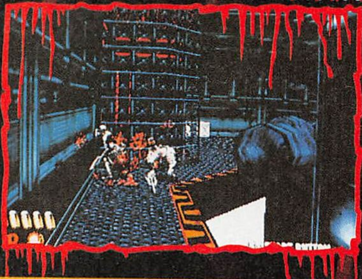
B 右エレベーター

右のエレベーターを呼ぶために隣で光っている矢印のパネルを撃った。下を向いていた矢印が上に変わりエレベーターが到着した。中に乗っていたゾンビを打ち倒してからエレベーターに乗り込むと、ドアが閉まって勝手に下へと向かい始める。

到着と同時にドアに構えた。開くと同時に、案の定襲いかかってきたゾンビを瞬殺した。エレベーターを降りるとそこは曲がりくねった通路が続いていた。通路の下には常に水が満ちていて地下水路を思わせる。湿ったところを好む全身腐りかけて今にも溶けだしそうな奴が、水路から突然跳び掛かってくる。その先に女の研究員を発見して、襲いかかろうと詰め寄るゾンビを阻止した。しばらく行くと水路から出る小さなシャッターにたどりつ着いた。近付こうと思った瞬間、上から人の頭ほどもある蜘蛛が落ちてきた。肝を冷やしたおれたちは一歩下がりそいつらを一掃してシャッターへ進んだ。その部屋にはすぐもう1つのシャッターがあり、さらに幾つかシャッターを出たところで突然！







●⬇Dへ

C 左エレベーター

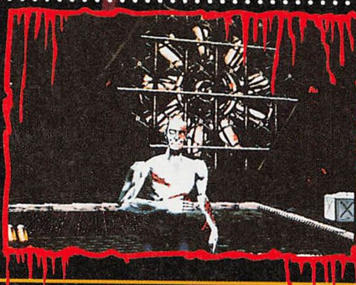
左のエレベーターを呼ぶために隣で光っている矢印のパネルを撃った。すぐさま到着したエレベーターには、ご丁寧にゾンビが2匹も乗っていた。開くと同時に撃ちまくり、ゾンビを倒した後エレベーターに乗った。それはおれたちを乗せて下降していく。

着いたところは工場のようだ。降りてすぐに上のほうから、鎖で吊られた荷物用のエレベーターが降ろされてくる。乗っているのは研究員だ！近付こうとするゾンビを撃って救出した。

不気味な機械音の響く工場を歩いていくと滑車にぶら下がったゾンビが次々に降りてきた。上のほうで撃つと手を滑らせて墜落する。すぐ先にあるエレベーターに乗り、今度は上へ向かった。パーティションで区切られ迷路の様になったその部屋を抜けると…







●⬇Dへ

D 研究員

「危ない!!」

トムが叫んだその言葉を理解するより早く身体が反応していた。おれたちが入ったその部屋で今まさに人間がゾンビに襲われようとしていたのだ。かなり撃ちづらい位置で、こちらに背を向けたゾンビにほぼ隠れながら研究員がやや右に見えている。少しでも外すと大変なことになってしまうがやるしかない！



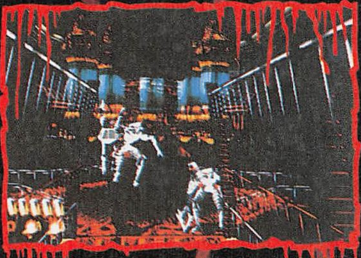
●研究員を救出した⬇Eへ
●救出失敗⬇Fへ

E 赤い研究室

再び研究室のような部屋に出た。巨大なホルマリン漬けの容器が目の前に何本も並んで立っていて、威圧的だ。突然中央の容器が弾けるように割れ、ゾンビが跳び出した。それを倒すと隣の2本も次々と割れてゾンビが出現し、銃弾を浴びせた。

その先に道がないので少し引き返し、作業用の小さなエレベーターを使ってちょっと高くなったフロアに上がった。天井からのゾンビの攻撃を避け、2つの隣り合うシャッターを発見した。

●左のシャッター→Gへ
●右のシャッター→Hへ





H 右シャッター

左のシャッターを無視して右へと進んだ。シャッターが上がった瞬間、目の前に火炎放射器を持ったゾンビが迫っていた。そいつらを順番に撃ち取ってエレベーターから降りた。

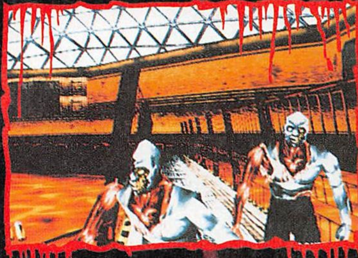
赤い沼のような液体が湛えられた上に通路が渡され、ずっと続いている。天井はドーム状になっていて、まるで植物園にある温室のようだった。何のための部屋か想像もつかないがDr.キュリアンが花を育てるために作った部屋でないのは確かなようだ。

立体交差する上の道から斧が投げられた。かなり遠かったが正確におれたちのほうに放物線を描いて飛んでくる。そいつを弾き返しながら通路を進むと、ゾンビが容赦無く飛び降りてきた。2匹で1組となり厄介な飛び道具で攻撃してくる。そいつを倒して先に進むと、通路が途切れていた。そこに、下から小型のエレベーターがゾンビを乗せて上がってきた。ゾンビを倒してそれに乗り、上の通路に上がって右にある扉に入った。

●→BOSSへ











G 左シャッター

左のシャッターに何発も撃ち込むと、シャッターが壊れて開いた。

巨大な部屋だ。天井も、とても高い。一本の橋のように真っすぐ伸びた道が階段へと続き、しばらく上っている。橋の周りは、その僅か下まで血のような赤い液体で満たされている。淀んだ溜め池のようだ。

溜め池の橋の上でおれたちを待っていたのは小型火炎放射器を手にしたゾンビだった。何発か弾丸を送ったがゾンビの武器で弾き返される。両腕を狙って落としてから顔面に撃ち込んでとどめを刺した。

階段の上に気配を感じて振りむくと、ゾンビが、手にした斧を投げ付けてきたところだった。危ないところでそれを撃ち返して階段を上る。ゾンビを倒しながら進むと通路が十字に交差していて、真正面に扉が見えた。その扉に向かって駆け出すと、両脇から床がせり上がってきてゾンビが現われた。冷静に立ち止まって両方のゾンビを撃ち倒す。扉の近くでもう一度現れた奴らを一掃して真っ赤な扉に入った。

●→BOSSへ











F ダスト室

「しまった!!」遅かった。ゾンビの攻撃を受けた勢いで研究員は背後にあったダストシュートから、その下のダスト室へ滑り落ちてしまった。ゾンビを倒したあと、それを追っておれたちもダストシュートを抜けた。群がってくるゾンビを倒し、研究員の様子を見たがすでに息絶えている。悔しかったが、なすすべはなかった。その横に落ちていたセキュリティーカードを拾い、もといた部屋へ戻った。そして傍の扉のロックを解除した。●→Eへ









植物を模したオブジェの広がるスペースの中央に奴がいる。

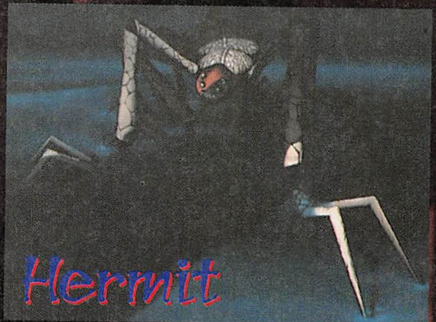
「Dr.キュリアン!!ついに追い詰めたぞ!」

「よくここまで来れたな。まずは褒めてやろう。だがそれもここで終わりだ!せいぜい健闘を祈るとしよう、クックッ…」

いやらしい笑い声を残したままキュリアンの立っていた足元の床が舞台装置のように沈んでいった。追い詰めようと意気込むおれたちの前に黒い影が立ちはだかる。そいつは8本の長い足を持つ巨大化した蜘蛛のような化け物で、グロテスクな外観に似合わないつぶらな眼だけが怪しく光る。無感動なその眼は確実におれたちを捕らえていた。

化け物はキュリアンの逃走した穴にすっぽりと入ってしまった。穴の上から頭を目掛けて撃ち込み、時々長い足で攻撃してくるのをかわしながら、おれたちも穴に跳び込んだ。すると攻撃形態が変わり、尻から幾つも糸を飛ばし始めた。1つ1つ確実に撃ち消して弱点の頭を狙い続け化け物をついに撃ち倒す。

「Dr.キュリアン!貴様だけは必ず倒す!」おれたちは奴の後を追った。











ENEMY FILE



NAME:カゲオ

ひからびたゾンビ。どうやら日本人をモデルとして造られたようだ。ジメジメとしたところを好んで生息している。主な攻撃は噛みつきである。



NAME:シリル

両手に斧を持つゾンビ。斧を投げてくるときもある。物陰に潜んでいることが多い。主な攻撃は斧切りである。



NAME:ネイル

サムに少し手を加えられたゾンビ。サムよりも攻撃的である。主な攻撃は殴り。



NAME:サム

オーソドックスなゾンビ。どこにでも生息してしまう。造られた数は最も多いと思われる。主な攻撃は噛みつきである。



NAME:エビタン_a

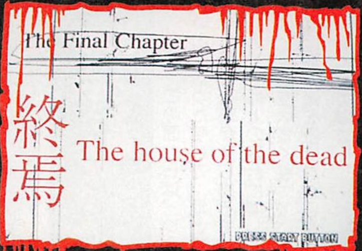
全身の腐敗度が激しいゾンビである。水の中でも生息できるため、腐敗の進行が早いと思われる。主な攻撃は噛みつきである。



NAME:ブルボン

全身にコケが生えて緑色に見えるゾンビ。見かけによらず耐久力は高い。主な攻撃は殴りである。

次号予告



来たるべき時がついにやってきた。ソフィの仇Dr.キュリアンを追い詰めるトムとG。果たして大団円なるか?



とべ！ポリスターズ

今回は3～4面を攻略。ノーミスで行くと4面ボスが壁になるぞ。

担当：M.D.S.ジョッキー★笹岡

ランクについて

前回にも少し触れたが、ノーミスでプレイしていくと、ランクが上昇し、敵の攻撃が激しくなっていく。

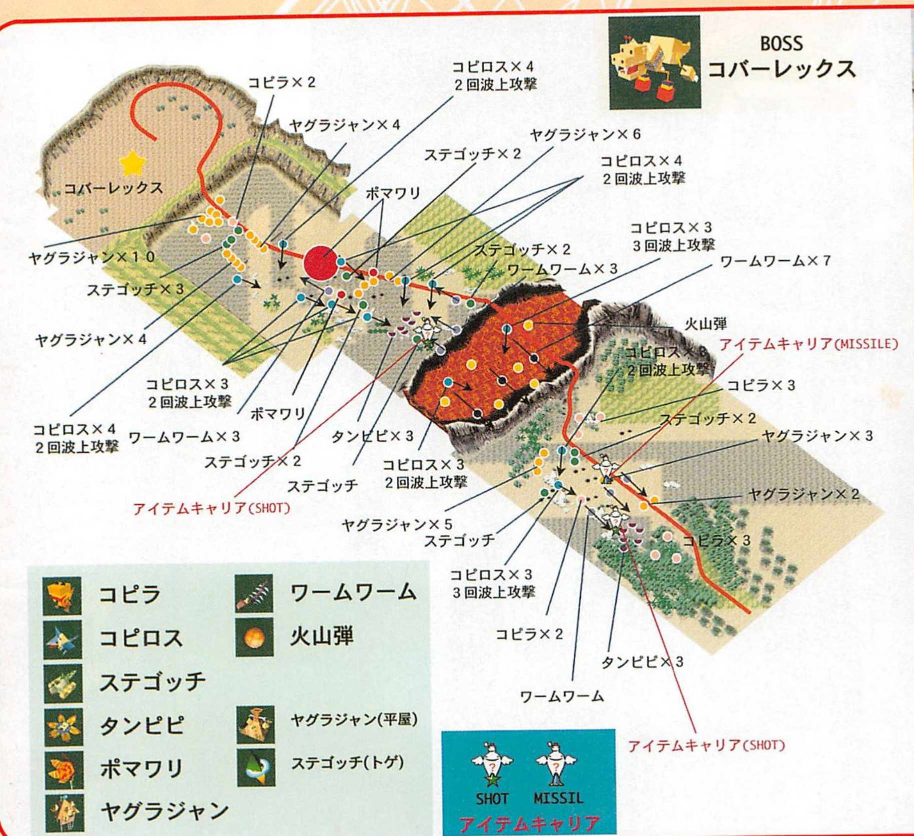
なので、安全に行くなら、ノーミスで4面ボスまで行って、4面ボスで1機ツブして行くことをオススメする。

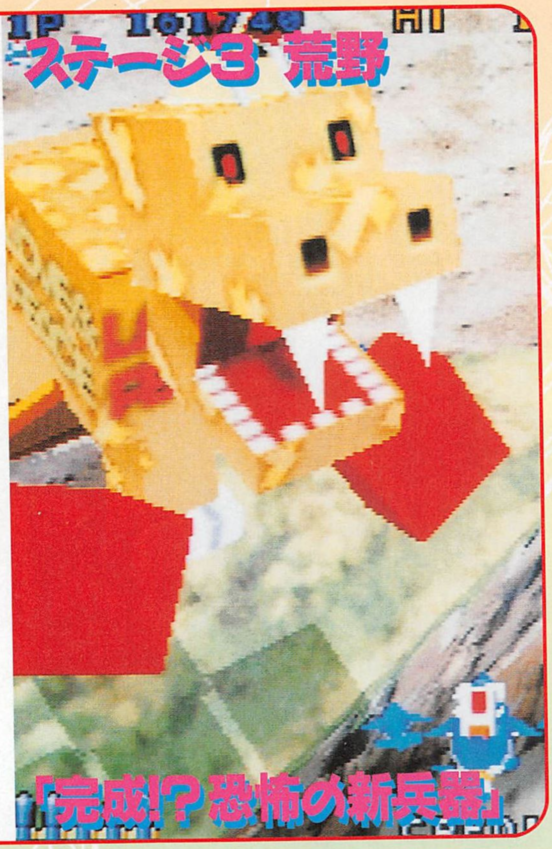
でなくても、4面ボスは強いので、大体ここで1機死ぬことになると思う。

あと、ミサイルによるランクだが、これはあまり気にしなくてもいいと思う。ミサイルを取らないようにしてプレイするのは大変だし、そのせいで死んではもったいないからだ。それよりは、死ぬ場所を決めて、ほかで頑張ったほうが良いだろう。

とりあえず、4面ボスまではノーミスで行けるように頑張ろう。


4面ボスまではノーミスでいけるようにしよう。





地上物がたくさん出てくる面

さて、この面からは、いよいよといった感じで、地上物との混合攻撃が楽しめるぞ。

まず、地上の砲台に関しては、画面を大きく使って、左右に敵の弾を振りながら避けていくのが基本。

ただし、単純に左右に振っているだけでは追い詰められるので、多少は上下（前後）移動も含めて避けていかないとダメだぞ。

地上物に関して言えば、あとは恐竜戦車（なつかしい響きだ）と、「ポマワリ」にも注意だ。

恐竜戦車は、放っておくとホーミング弾を撃ってくるので、出てきたら早めに倒そう。耐久力がミサイル2発分あるので気を付けよう。

「ポマワリ」は、ときどきかみついてくるので、これに当たらなければ良い。コイツも耐久力があるので、出てきたら早めに倒しに行くのが良い。ただ、コイツはなかなか倒しにくい場所にいるので、無理に倒しに行かなくてもいいぞ。

空中物では、ピンク色をしたワームワーム（ヘビのザコ）


恐竜戦車は放っておくとホーミング弾を撃って来るぞ。

に注意。コイツは自機のほうに弾を連射してくるので、真正面に回り込んで倒すか、オートエイミングの左右の弾でサッサと倒そう。コイツをつけあがらせると怖い。
ワームワームの弾は決まった方向にしか撃ってこないので、真正面に撃たせて、自機をちょっとズラして撃つ、という戦法が取れる。覚えておこう。

噴火口地帯

少し行くと、火山の噴火口のような場所に出る。
ここでは、常に下から火山弾がわき出ていて、さらに、コピロス（カラス）とワームワームが出てくる。ここは、何よりもまず、ワームワームを最優先して倒していくよう心がけよう。ワームワームを放っておくと追い詰められやすいぞ。
ワームワームが出たら、弾を正面に撃たせて、オプションの左右の弾で撃って倒していくようにしよう。
あとは、火山弾に注意していく。火山弾には、噴火口にミサイルをたくさん撃ち込んでやると効果的だ。もちろん


ワームワームの弾は、正面に撃たせるのが安全。火山弾に注意。

ショットも常に撃ちながら行くこと。
右から出る、スピードの速いワームワームに注意。

後半

後半は、まず後ろから来るワームワームに注意しよう。
このワームワームは、最初後ろから出てきて、体が光っている間には当たっても大丈夫なので、見てからでも避けられるぞ。
ワームワームは、出てきたらすぐにオートエイミングで処理したい。普通に撃っていれば勝手に撃ってくれる。
オートエイミングがないときには、ワームワームが出たらすぐに張り付いて、オプションの弾で倒そう。
ポマワリが左右に2つ出てくるところは、素早くどちらか1つを壊していけばOK。
ちなみに、このあとの巨大ポマワリには当たらないので安心しよう。


後ろから来るワームワームは、光っている間は当たらないぞ。

3面ボス「無差別殺戮兵器コバーレックス」

このボスは、やりかたを知らないと、火炎放射の攻撃に簡単に葬り去られてしまだろう。
しかし、やりかたを知っていると、あとはパターンを覚えていくだけなので、ミスることは少なくなるだろう。

ランクによるパターンの違い

このボスは、ほぼパターンによって攻撃が決まっているのだが、実はランクが低かったりすると、若干攻撃パターンが変わってしまう。
なので、ここではノーミス、もしくは1ミスで来た場合のボスのパターンを掲載しよう。2ミス、3ミスしていると、ボスの火炎放射攻撃がロケットパンチ攻撃に変わってくる場合があるぞ。

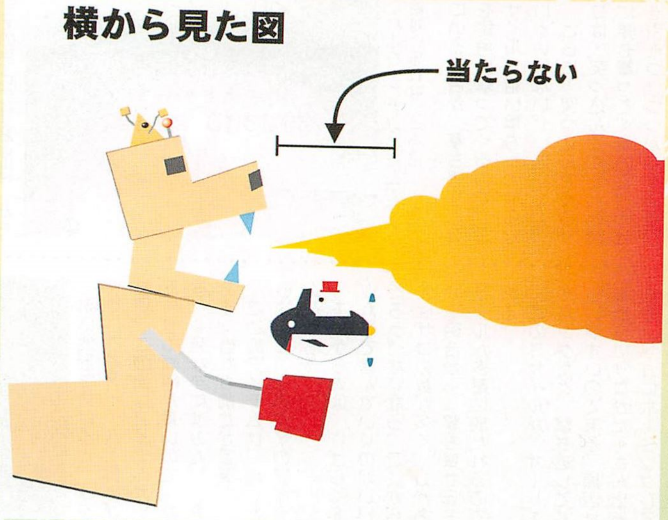
攻撃パターン

コイツの攻撃パターンは…、

1・体当たり
↓
2・通常弾ばらまき
↓
3・火炎放射
↓
4・体当たり
↓
5・火炎放射
↓
6・体当たり
↓
7・ロケットパンチ
↓
8・通常弾ばらまき

…といったカンジだ。慣れれば完全に覚えてしまえるので、まずはやってみて覚えていこう。
それぞれの攻撃パターンに対する対応だが、まず、体当たりは、自機のほうを狙って突っ込んでくるので、これは画面の右のほうで待って、左に避けるといいカンジ。
次に通常弾だが、これは左右に大きく動いて、弾を散らして避けやすくしていこう。
で、問題の火炎放射攻撃だが、これについては、まず図を見てもらおう（図−1）。
この図を見てもらえば何となくわかるだろうと思うが、何と、この火炎放射の根元部分には、当たり判定がないのだった！


ボスが火炎放射の態勢に入ったら、首の横に避難。

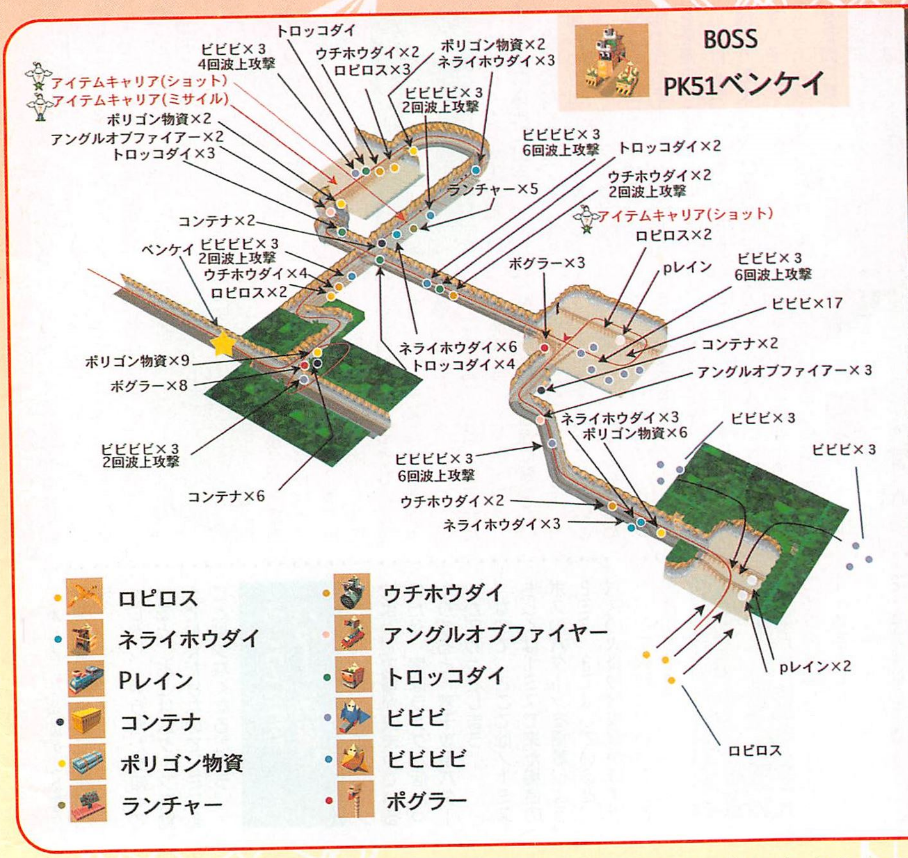


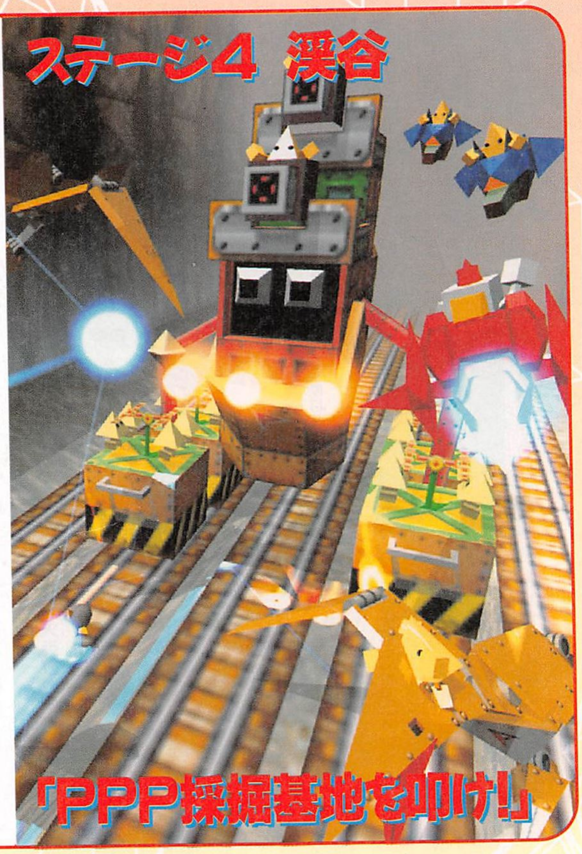
正確にはあるのかもしれないが、図のように自機との高さが違っているため、根元は当たらないのである。前回の記事でも触れたが、3Dによる高度の違いの重要さがここでもわかる。
なので、ボスの通常弾を避けたら、急いでボスの首の横に移動して、炎を避ける態勢に入ろう。大体オプションのショットがボスの頭にかするくらいがいいぞ。
経験上、真正面よりも、ボスの首の横に合わせるのが一番合わせやすいと思う。まずは試してみよう。
で、避け終わったら下がって、次の体当たりに備える。
あとは、もう一回火炎放射→体当たり→ロケットパンチ→通常弾と、避けていけばOKだ。ロケットパンチは撃ち壊せるので、当たらない位置からオートエイミングで撃っていれば大丈夫だ。
大体、撃ち込みが完璧なら、最後の通常弾ばらまきのところでボスにトドメを刺せるハズ。
ボスの火炎放射やロケットパンチのときにも、できる限り撃ち込んでいくようにしよう。


火炎放射が当たらない！これで勝率アップだ。


撃ち込みが完璧なら、このばらまき弾のところでKOできる。


ロケットパンチはこんなカンジで。ランクでパターンが変わるから注意。





この面は、高速スクロールによって進行し、敵が高速で画面の前方から突っ込んでくるので、その感覚にまずは慣れていかないと難しく感じるだろう。

また、画面の後ろから出てくる敵も存在するので、ずっと画面の後ろにへばりついていてはやられるぞ。

なので、この面は神経を使うので、気合を入れていこう。

いきなりバックアタック鳥

ステージが始まってすぐ、いきなり自機の真後ろから3匹ロピロス（鳥）が突っ込んでくる。この鳥、もちろん当たると死ぬ。ステージの頭から何の前触れもなく来るので「んだよ!-やってられねぇ!」といってムカついた人も多数いることだろうが、これは覚えてかわしていこう。

そのあとの注意点は、左右にいる砲台が、撃ち逃すと弾を鋭角に撃ってくるので、ミサイルで狙い撃ちしてやらないといけない。



これこれ。これがまたムカつく。絶対に忘れないようにしよう。

さらに、突っ込んでくるザコは、突っ込んでくると同時に弾も撃ってくるので、これを引きつけつつかわす必要がある。

あと注意するのは、火炎放射ザコ。コイツはミサイルでないと壊せない上、自機のほうに向けて火炎放射してくるので、すばやくミサイルで倒すか、もしくは火炎を左に撃たせて、自機は左に逃げるといった避け方が必要となるぞ。


火炎放射ザコは、本体をミサイルで倒そう。

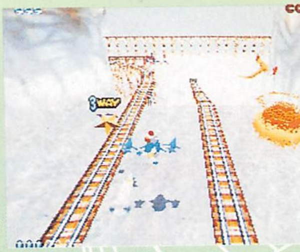
中盤戦

狭い地形を抜けると、ようやくここでアイテム1個めが登場。この面はアイテムが出るまでの間隔が長いので、なるべく死なずに進みたい面もある（当たり前だが重要）。

ここのアイテムは、出したらすぐに、3WAYのアイテムを取ろう。

ここから先は、しばらく3WAYで進んでいくのがいいだろう。なぜなら、ここから先はザコの数が多く、しかも列車砲台から、撃ち壊せるミサイルが多量に放たれるのである。

このミサイルが、オートエイミングだと、撃ち逃してくらいやすいのである。原因はまわりにザコがたくさん出るため、ザコにホーミングしてしまって、ミサイルを撃ち逃すといったカンジである。



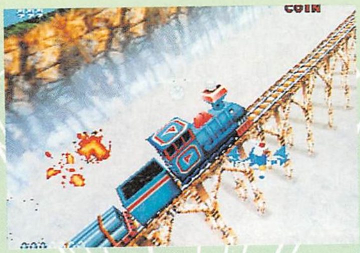
ここのアイテムで、3WAYを取るようにしよう。

なのでここは3WAYを取って、ボス前に出るアイテムでオートエイミングに戻すようにしよう。これが安全だ。

さて、3WAYを取ったら、ザコの鳥（弾を撃ってくるヤツ）が登場。コイツらは、挟まれるとやっかいなので、挟まれる前に倒してしまおう。

ただし、このザコは倒すのが速いと、続けて2匹めが出てくるので、それに注意しよう。

ちなみに、ここに出てくる列車には、当たると死ぬので気を付けよう。私はここで撃ち込みに行って死にました。すごく悲しい気持ちになりました。


この列車に当たると死ぬ。こんな死にかたはイヤだ!

レール地帯

列車のレールが続いている場面では、画面の下のほうに壊せるミサイルを撃つ列車砲台、そして、左右のレールには通常弾を撃つトロッコ砲台が登場する。

ここは、ミサイルを撃ちのがさないように気を付けつつ、左右のトロッコを出現即破壊していこう。

このトロッコ砲台は、自機とおなじ高さにいるので、直接当たると死ぬ、ということは前回も言ったとおりである。後ろから体当たりをくらわないよう気を付けよう。

鳥地帯

後半で、鳥が再び後ろから出現する場所は、出てきたらちょっと前に出て、出てきた順に真後ろから回り込んで撃ち込んでやれば良い。このときには前方のザコ砲台はなぜか弾を撃たないので、安心して撃ちにいって良い。

よりマニアックに攻めたいなら、この鳥は、出てくるときには当たらず、重なって撃つことができる。

なので、鳥が出てきたら、即重なりにいって、ミサイルで狙い撃ちしよう。コイツはミサイルで撃つと1発で破壊できるのだ！

完全に出現位置を覚えて、ミサイル1発ずつで殺していくと、マニアっぽくていいカンジ。キミもやってみよう。

このあとは、砲台地帯へと続く。ここの砲台は、左右のザコ砲台の鋭角な弾に注意しつつ、中央の速射砲台を確実に倒していこう。鋭角な弾は、前後の動きでかわしていくのが重要だぞ。



この鳥、初めは当たらないので重なって…、



ミサイルで一撃だ！出現位置を覚えて速攻で倒すとカッコイイ。

4面ボス「防衛用戦闘機関車PK51-ベンケイ」

ボスは、機関車に顔が付いたようなボスで、初めに出てくるときには、画面後ろにいれば当たらない。

さて、コイツの攻撃パターンは完全に決まっており…、

1・5WAY攻撃
←2・右で火柱弾
←3・左で火柱弾
←4・近づいて来る
←5・下がって誘導弾
←6・5WAY攻撃

…と、このようになっている。

順に解説していくと、まず5WAY弾は、画面中央で待っていて、弾が来たらちょっと右に避ける。途中で1発狙い弾が来るので注意。

また、この5WAYは、ランクが低いと3WAYに成り下がるが、5が3になるだけで、これはこれで問題ない。

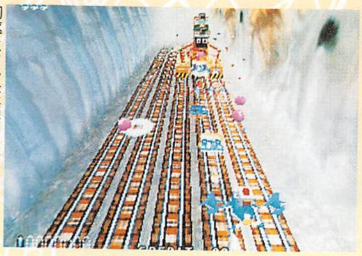
火柱弾攻撃は、これまたボスの正面に移動し、ミサイルを適度に連発するようにしよう。

一度に連射せず、ポン、ポンと連射するようにしよう。これで、ヤツの出してくる火柱弾を、効率的に破壊することができる。

効率的に破壊できれば、残りの火柱弾をかわすのも容易になるハズ。このようにして、左右の火柱弾攻撃をかわす。

ボスが近づいて来るところは、早めに画面の右のほうに逃げておいて、画面の一番右端に逃げ込むようにしよう。

で、そのあとの誘導弾攻撃が、最もいやらしい攻撃で、ここで1機やられてしまっても仕方がないだろう。



効率よく火柱弾を破壊していこう。さすれば避けるのも楽になる。

ランクが1ミス以下なら問題なく左右の切り返しで避けられるのだが、ノーミスのランクだと、弾を途切れずに撃ってくるので、普通に切り返しても避けきれないのだ。

ここは、できるだけ頑張ってみて、死んだら死んだで、割り切って進もう。

でも、一応避け方はある。

ヤツの誘導弾が来るときになったら、画面の一番上の端に行って、ヤツの誘導弾が来たら、少しずつ下がっていく。

で、一番下に行ったら、そこから今度は左に切り返すのだ。ここは弾を良く見て切り返そう。弾は遅いので良く見れば大丈夫。

切り返したら、そこからまた、徐々にゆっくり左に移動していく。

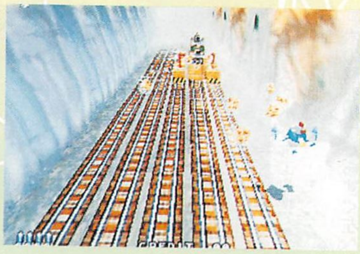
左端に行くまでにボスの弾が途切れれば成功。これで一応避けられる。



ここは一番右端で。



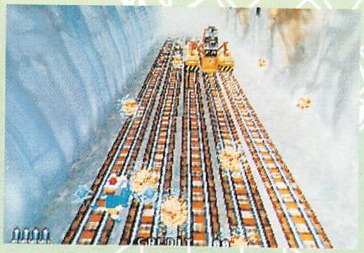
ノーミスだったらここは死に越えでOKだ。



一応ノーミスパターン。初めに一番前で待ち、徐々に下がって…、



一番手前まで来たら、左に切り返し…、



今度ゆっくり左に…。できるだけゆっくりいこう。

でも、一応避けられるというだけなので、あまりオススメできない。やはりここで1機ツブして、5面から復活していったほうが楽である。

このあとの5WAYの2回めのところで、大体ボスは死んでくれることだろう。

次回予告

次回は、行けたら最後まで攻略したいが、最終面が結構キビシイので、どうなるかは未定。

レースモードで「ハイスピードコース」をアタック!!

ALPINE RACER 2™

©(株)ナムコ

目標は1分45秒を切ること! 私は「モグラー」で滑る! しっかりインを突いてタイムアップを狙うぞ!

担当：ずるずる

ハイスピードコース レースモード編

さて、本格的に、「アルペンレーサー2」の攻略に入っていくわけだが、その進め方は、レースモードから始める。コース幅を十分に使える点でやさしさを感じるが、1位ゴールを目指し、なおかつタイムアタックもすると…かなりコースを研究していかないとつらいかもしれない!



ゲームのモードは、「レース」を選ぶ。コース幅いっぱいに使うぞ！



コースの選択は「ハイスピードコース」。ラインがかなり重要に！



スタートをしたらすぐ向きを左へ。その方向に見える木の間を目指す！



一発でこの木の間に進めるようにすること。とにかくコンパクトに！



2本の目標の間を抜けた瞬間、一気に左へターン！これで次の直線へ！

うねったところに出る。ここは真っすぐ滑ることでスピードを殺さないようにする。真っすぐの先には、ジャンプがある！

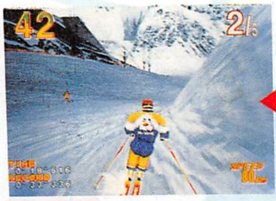


ここのラインを真っすぐ滑ればジャンプへ進める。そして右へ！

ジャンプは、かなりコースの右寄りで跳ぶことになる。この理由は、着地後すぐに右ターンに入るためで、しっかりインを突くためでもある。スキー場の看板（水色っぽいやつ）を目印に進むと着地のときにあせらなくて済む。着地をしたらインギリギリを滑るぞ！



右にある壁みたいな部分に少しでも触れるとスピードが落ちるぞ！



ある程度右へターンしていくと前が開ける。2本の木、見えるかな？

先に見える左カーブのインギリギリのところに木が見えると思うが、それが見えたらラインを直線にし、それへ真っすぐ進んでいく。かなりこの木の間は狭い。あまり左寄りから入ると、さらに狭くなるぞ！





キャラクターのシルエットで先がわからなくなることも…。

木の間を抜けたらすぐ左へターン。でもそれほど曲がらずにすぐ戻し、その先に見える右カーブのインの壁と木の間へラインを取る。ライバルにぶつかることも。



次のインへ向け直進！このとき、ライバルとぶつかることもある！



木と壁に気をつけながらその間をスリ抜けていく。次の左が見えた！



右カーブから左カーブへ。スピード落とさないように気をつけたい。

右ターンをしたらすぐ直進に戻し、次の左カーブのインへ向けラインを取る。今度は壁のみ。ぶつからないように気をつけて滑る。この先にジャンプがある！左寄りのまま跳ぶぞ！





ジャンプして左寄りにいる。そこから次の左カーブのインへ。

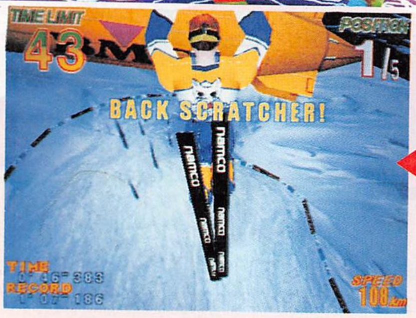
少しきつめの左カーブをインキープで滑る。その先は滝の裏側?へ。水しぶきで視界が悪い。すぐ右へターン！



水しぶきの中で右へターン。すぐ右の壁際にいけるように。

軽く右ターンのあと、3連ジャンプへ！右寄りをキープして落ちていくぞ！

右寄りをキープする理由は、着地後すぐに右ターンをするため。でもそのイン側には林がある。3つ目のジャンプ中にラインを合わせるぞ！








建物を出るとその先に柱が！その右側を抜ける！できるだけ直線で！


建物の中に入ったら、その先の展開を考え、右寄りを滑る。


どこまでインを攻められるか！でもやりすぎはダメよ！

ここを通れば楽勝！1本左寄りのところだ。大丈夫かな。

一番右から1本目よりも左側を抜けていくと、すんなり右ターンに入れる。

右ターンのあと、落下し、すぐ左ターンへ。インを攻めすぎると看板にぶつかるぞ！

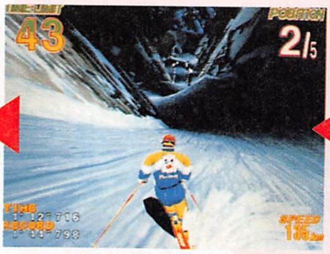


しばらく直線的なコースを滑る。できるだけ距離を短くすることが重要だぞ！

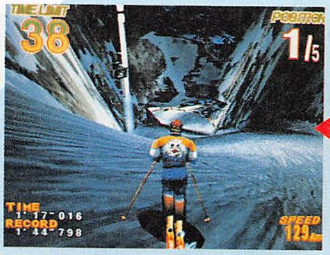

雪のトンネル中では、盛り上がったところには入らないこと。


少しずつ左へズレ、トンネル出口で左へ寄っておく。そしてジャンプ！

左寄りを滑ってきたらジャンプへ！大きく落下するところ。インを突いて滑るぞ！







ちょっと凸凹しているので大変だが、できなきゃ上は狙えない。

かなりスピードが出ていてコントロールが難しいが、少しでもタイムアップを狙うならきちんとインを通っていくようにしたい。

ここを成功させるコツは、ジャンプ中のライン合わせ。

あまり左寄りでも2つ目の右ターンがつらくなるので、少し甘めに入っていくといい。

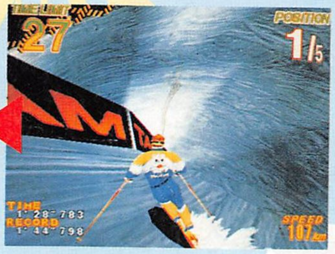
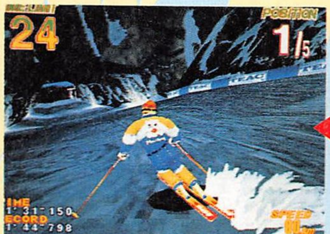
左、右、そして左とインを突いていったらきつい左カーブへ。きつい左カーブが2つ続くところだ！


ここはそれほどきつくないので、インから進入してもOK。

1つ目の左カーブを抜けたら少しミドルへ出る。これでインに入りやすくする。


2つ目の左カーブは、きつい！ミドルから早めに切り込まないと！

かなり早めからインへ切り込み始める。落下するためか、インに入りにくいようだ。

この突っ込みでも甘いぐらい！ガンといってやろう！

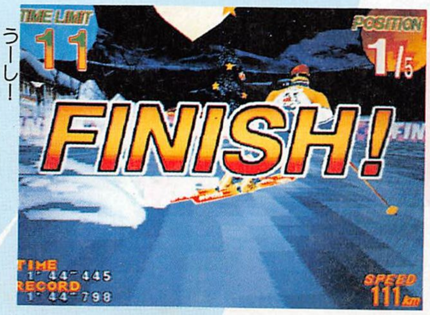
カーブの後半、加速（というよりは減速を抑える）させるため、少しふくらむといい。ミドルよりふくらまないように気をつけて、トンネルを抜ける。

あとは直線のみ。左寄りをキープして滑っていくぞ！


きつい左カーブのあとは直線のみ！1位になれているかな？

右に寄りすぎると、林にぶちあたる。これを避けるために左に寄っておくのだ。

そうすれば、もう台から降りていて大丈夫！1位ゴールはできているかな？



う〜し！目標は1分45秒を切ること。「オヤジ」なら楽勝なんだけどなあ…。



初級者から中級者になりたいー

ひたすらモードで先に進めない人、どうしても自力でエンディングが見たい人のために書きました。どうでしょう。

担当：LV58に呪われ続けるP・鈴木

みなさん初級は卒業ですね

マジカルドロップ Magical Drop 3

今回で初心者講座は終了してしまうが、まだ連載は終わらない。読者全員がエンプレスに進めるまで俺たちはがんばる！

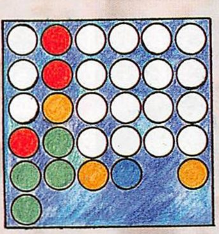
まずは前号の答えから

前号のクイズ――つわもの編――は解けたかな?えっ、どうしても解けない問題があったって?

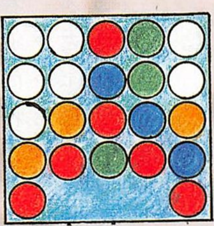
その通りです。

あっ、石を投げないでください。

問題10と12の写真が少しずれていたので、どうやっても解けないようになってしまいました。ごめんなさい。というわけでここで問題にします。



問題10はこの配列。3連鎖。



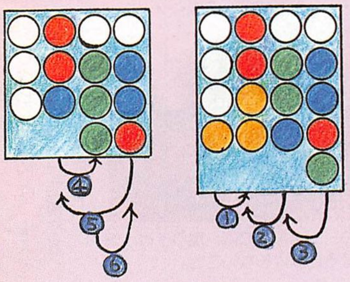
問題12はこれ。始めに1個玉を動かしていい。5連鎖。答えは最後に。

それでは解答を問題11だけ載せておきましょう。

問題11の答え

A列の黄色を取ってB列で消す→C列の青をB列に置きストップをかける→D列の緑をC列で消す→B列の青をC列に置きストップをかける→B列の赤をD列で消す→C列の青をD列で消す

ストップをかけるという意味がよくわからない人は、次ページのももやん先生の記事を読もう。



ひたすらモードLV10以降がきつい人へ

基本レベルを上げるためにはひたすらモードを続けるのが一番。上手になればかなり長時間プレイすることもできる（70分）ので、1プレイ単価も安くすんでお得（笑）。

とりあえずLV10までは、ストップをかけるというテクニックさえわかっていれば進むことができると思うが、10以降からは配列もいやらしくなってくるため、素早い手さばきが必要になってくる。ときには神に救いを求めたくなることもあるだろう。

ここでお薦めするのが錬金術パターン。前回の初心者講座で説明した内容のおさらい、プラス応用を紹介しよう。

氷玉は最後に投げた玉に変化する、という決まりがある。氷玉の下に適当な色の玉を2つ置いて、レインボー玉をその下に投げれば、画面内の氷玉をすべてレインボー玉にすることができるのだ。

ちなみにレベル10ごとに現れる全消し玉でも同様のテクニックを使うことができる。さいわい全消し玉の後には氷玉が多く出てくるようなので、上手にレインボー玉を確保しておけばピンチのときに役立つぞ。

そしてその応用。SPドロップのつなぎテクニックだ。SPドロップは画面内の同色ドロップをすべて消すことができるものだが、実はすべてではない。ピエロが持っているドロップは、いくらSPドロップと同色であっても消えることはない。

錬金術と同様の方法でSPドロップを消し、画面内の氷玉を全部SPドロップに変える。だが放っておくと、すべてのSPドロップが通常ドロップと一緒に消えてしまう。

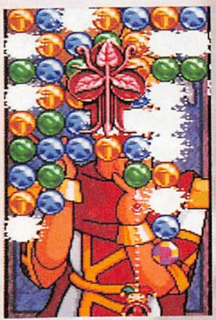
そこで急いでSPドロップを取ってしまおう。こうすれば取ったSPドロップは消えない。SPドロップの数が増えることはないが、つなぎとしての役割は果たしてくれる。



氷玉の下に同色のドロップを2個置いてからSPドロップを、



使うと氷玉がすべてSPドロップになる。急いで1個取ろう。



同色はみんな消えて、手元にはSPドロップが残る。やったね。

コツとしてはSPドロップを狙いながらも連鎖を続けること。一瞬の余裕ができてからSPドロップを取りにいけばいい。

これと同じ方法で全消し玉の手からレインボー玉を守るのだ。特にLV40の全消し玉出現時は果敢に狙っていこう。これ以降全消し玉は出てこないからね。

泡玉が苦手な人もいるようだね。泡玉は、

●その列からはドロップを取ることができないだけ

ということをわかってさえいれば、あまり苦労しないはずだ。どうしても泡玉の列のドロップを使いたい場合は、的なドロップをぶつけて泡玉を割ってしまえばいい。

泡玉は追いつめられるまでは無視してしまっていい存在なので、あせらないことだ。

すとーりーモードをクリアしたいー

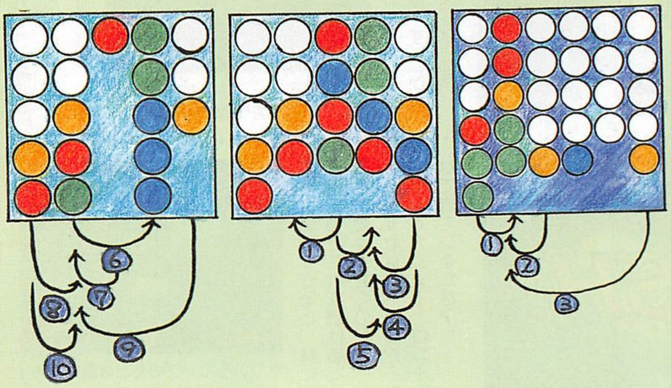
これはただ一つ。「コンティニューまたは乱入対戦をする度に難易度が下がる」

まあ4コインぐらい使えばなんとかクリアできるはず…。

うわっ石は投げないで。

問題10・12の答え

イラストを見てください。



今週の標語：消したら、乗っける

マジドロ初心者講座 魔術の宝石箱

担当：魔術師の弟子ももやん

今回で、ついに最終回を迎えることになったマジドロ初心者講座「魔術の宝石箱」。最終回のお題は「連鎖・応用編」。前回、前々回で覚えた基本的な連鎖、スペシャルドロップ（以下SPドロップ）の使い方を、実戦の中に組み込んでいこう。

パズルゲームすべてに言えることだが、状況が常に変化するので柔軟な対応が必要とされる。応用力を身につけ素早く対処できるようにしよう。

人それぞれの連鎖方法

前々回で説明した「手動連鎖」と「自動連鎖」。おさらいの意味で、もう一度説明しておこう。

手動連鎖とは、3つのドロップを集めて消し、消えている間に次のドロップを消す連鎖方法。アクション性が高く、次から次へとドロップを自分の力で消さなければならないので、素早いレバー操作と瞬時の判断が要求される。

自動連鎖は、多くのパズルゲームに通じる連鎖方法で、1組のドロップを消すだけで、その結果多くのドロップが消えるように、自分で組むやり方だ。先の先を読む、素早い判断が必要とされる。

どちらの連鎖方法を使用するかは個人の自由、と前々回で説明しているが、個人的な意見を言わせてもらうと、ミックス連鎖がお薦めである。

ミックス連鎖とは、読んで字のごとく手動と自動のミックス。戦法としては、前半（スタート時）は自動連鎖で組み上げる。それほど多い連鎖ではなく、2、3連鎖狙いでやめて、素早く発動させる。発動したら手動連鎖に切り替えて、自動連鎖の終わり際を狙ってドロップを次々と落としていくのだ。

この連鎖のいいところは、最初の自動連鎖さえうまくいけば、手動連鎖の部分で焦る必要なく、落ち着いてドロップを回収、発動させることができる点だ。ただし、欠点もあり、スピードで押されてくる相手には、手動連鎖だけでくる相手には、押されてしまう。そんな相手には、こちらも素早く、2連鎖で対応して、押し潰されないようにしよう。

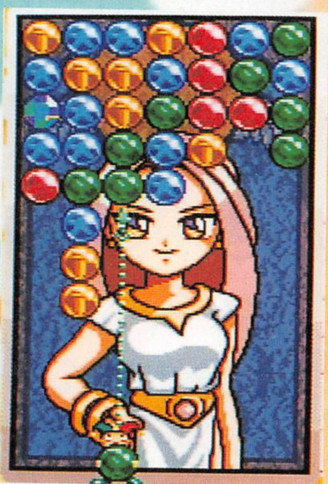
1秒が命運を分ける！

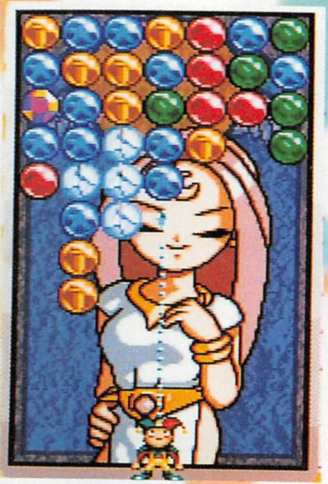
さて、自動連鎖を使っていくと、手動連鎖が落ち着いてできるのはなぜなのか？それは、ドロップの落ち方に秘密がある。

連鎖の受け付け時間は、普通に考えると、1組のドロップが消えるまでの間。だが、その時間を延ばすことができるのだ（ストップ効果）。その方法とは、消えるドロップの上に、他のドロップを置いてやるだけ。こうすることによって、あとから置いたドロップが、一番上につくまでの間、延長されるのだ。そのドロップが消えるならば、さらに消えるまでの時間が追加されるぞ。

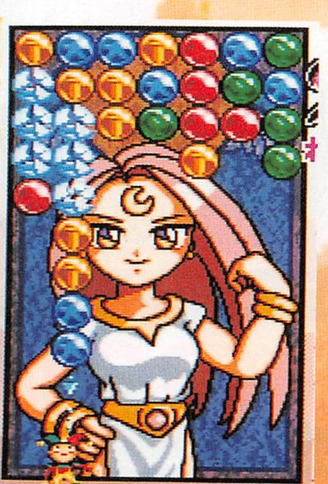
これで自動連鎖だと、なぜ時間的に余裕ができるかが分かっただろう。自動連鎖は、自然とドロップを重ねていくからなのだ。

SPドロップを使った場合にも、同じことができる。SPドロップを使えば、必ずと言っていいほど奥のほうのドロップが消え、他のドロップが動くからだ。このとき、さらに動くドロップの上に別のドロップを置いてやれば、時間を稼げるぞ。


まずは、自動連鎖を組み上げて…、


自動連鎖を発動させる。


で、次々と消えていく間にドロップを捜してきて…、


追加のドロップを補充しよう。これを繰り返して、連鎖を増やすのだ。


普通、連鎖の有効時間はここまでだが、追加のドロップが乗せてあれば…、


ここまで有効時間となる。さらに消えるようならば、また少し延びるぞ。


SPドロップ使用時は、連鎖の最大チャンス！こうなっている間に…、


別のドロップを持ってきて、連鎖を繋げよう。

1秒でも時間を稼いで、手動連鎖を楽にしよう。


この『機動戦艦ナデシコ』の表紙が目印！
さくらとダルシムがポリゴンに！
PS ストリートファイターEX plus α(アルファ)
コナミ最新作！ついにポリゴン化！
N64 ドラキュラ3D
続報！エヴァとイデオンの秘密に迫る！
SS スーパーロボット大戦F
人気作続編、まもなく登場！
PS エースコンバット2
特集はそりゃもちろん…
機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」？〜
東京ゲームショウ'97スプリング
会場での人気アンケート結果発表！
全新作ソフトに写真＆解説付き！
これから発売されるすべてのゲーム情報がなんでもわかる！
GAME NAVI
毎月第2・第4金曜日発売
ニュータイプ
ゲームチョイスマガジン
ゲームナビ
©ジーベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京
5/25・6/9合併号
大好評発売中!!
定価500円（税込）
発行：新声社　〒101東京都千代田区神田神保町1-26　Tel 03-3293-9321



美、透す
平成10年4月生徒募集中
コンピューター適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
やればやったで
自然に公認資格取得
●24時間年中無休で健康医療相談受付（無料）
●専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
●就職者には卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
●特待生に年間12万円、特育生に36万円を支給
98.62%
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の
平均就職・デビュー率です。
ART
代々木アニメーション学院設置学科
■アニメーター科（2年）
■CGアニメ・ゲーム科（2年）
■ゲーム・デザイナー科（2年）
■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
■マルチメディア・クリエーター科（1年）
■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）
■アニメ制作科（2年）
■BGデザイナー（背景美術）科（2年）
■アニメAVオペレーター科（2年）
■声優タレント科（1年）
■SFX特撮科（2年）
■マンガ・コミックプロ養成科（1年）
■エンタテイメント・ノベルズ科（2年）
■ビジュアル・イラスト科（2年）
■ミュージック科（2年）
世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講 〈願書受付中〉
■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）
■ビデオ・ドキュメンタリー科（修学2年）
■ビデオ・リポーター科（修学2年）
■ビデオ・ミュージック科（修学2年）
■ビデオ・アドベンチャー科（修学2年）
案内書無料進呈
●入学案内書無料進呈●「無料1日体験入学」あり
●「無料学院説明会」あり 見学随時〈TELにて予約を〉
フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい
インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ご希望の方はハガキに ①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-4 代々木アニメーション学院
学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院®
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
大阪（8月）、名古屋（9月）、東京（11月）開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-4 代々木アニメーション学院
☎(03) 3470-1105 原宿声優スタジオ


ドラマチックなステージで、
最高にスカッとする
ガン・アクションゲーム登場!
キミは対テロリスト・トップエージェント。
凶悪なテロリスト達の野望をくじくことがキミの使命だ。
船上で、ビルの中で、密林で! 素早く奴らを制圧せよ!
ドラム缶、木箱、窓ガラス。全て破壊可能。同じ種類のものを続けて壊せば、隠し部屋がキミを待っている。
■3DCG+DIGITIZEDアニメーション技術が生みだす最高の臨場感!
■ACCUAIMオプティカルターゲットシステム採用により今までにない正確な当たり判定!


San Francisco
RUSH
EXTREME RACING
サンフランシスコ ラッシュ
君は、あたりまえのコースしか走らないのか?
ジャンプだ! ループだ! 地下道だ!
イカしたコースを見つけだせ!
■ビギナーにも上級者にも楽しめる、車種と多彩なコースレイアウト。
■ショートカットコースがあちこちに点在。華麗な空中ジャンプの向こうに待っているのは・・・?
■超高密度ポリゴンで、アップダウンの激しいサンフランシスコの街並みを美しく再現!
販売元/株式会社 エス・エヌ・ケイ
開発元/Atari Games Corporation.
ATARI GAMES
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]
※電話番号はお間違えなく。


The Future Is Now
SNK
情け無用。テロリストを殲滅せよ！
SHOOT SCREEN TO SELECT
マキシマム・フォース
MAXIMUM FORCE™
販売元／株式会社 エス・エヌ・ケイ
開発元／Atari Games Corporation.
TM& © 1997 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.
ATARI GAMES


CAPCOM
BATTLE CI
アイツの怒りが、
◆友情のバトル・ダウンロードで、プレイヤー全員がパワーアップ!!
オレのハートも
熱くする!!
◆コインを稼いで、必殺技をアップグレード!!
新登場!!
轟け友情のバトル・ダウンロード!!
ロックマンは10周年!
これからもよろしく!!
画面は開発中のものです。
SELECT YOUR UPGRADE SOFT
SPEED UP
SELECT PLAYER



《バトルサーキット》シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩淵下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクエア熊取店3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS

発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今《ヴァンパイアセイヴァー》を準備中です!!

1997年度会員募集中!!
ただいま、カプコンのオフィシャルファンクラブ<カプコンフレンドリークラブ>の会員を超募集中です。この機会にぜひキミもいろいろな特典や情報をゲットしよう!! 入会お申し込み・お問い合わせは→TEL:06(948)0555まで!!お待ちしております。

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/

ゲーメスト 合併号 5.30/6.15 No.195
平成9年6月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第9号通巻195号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-6/15 ©SHINSEISHA 1997 Printed in Japan T1122443060560